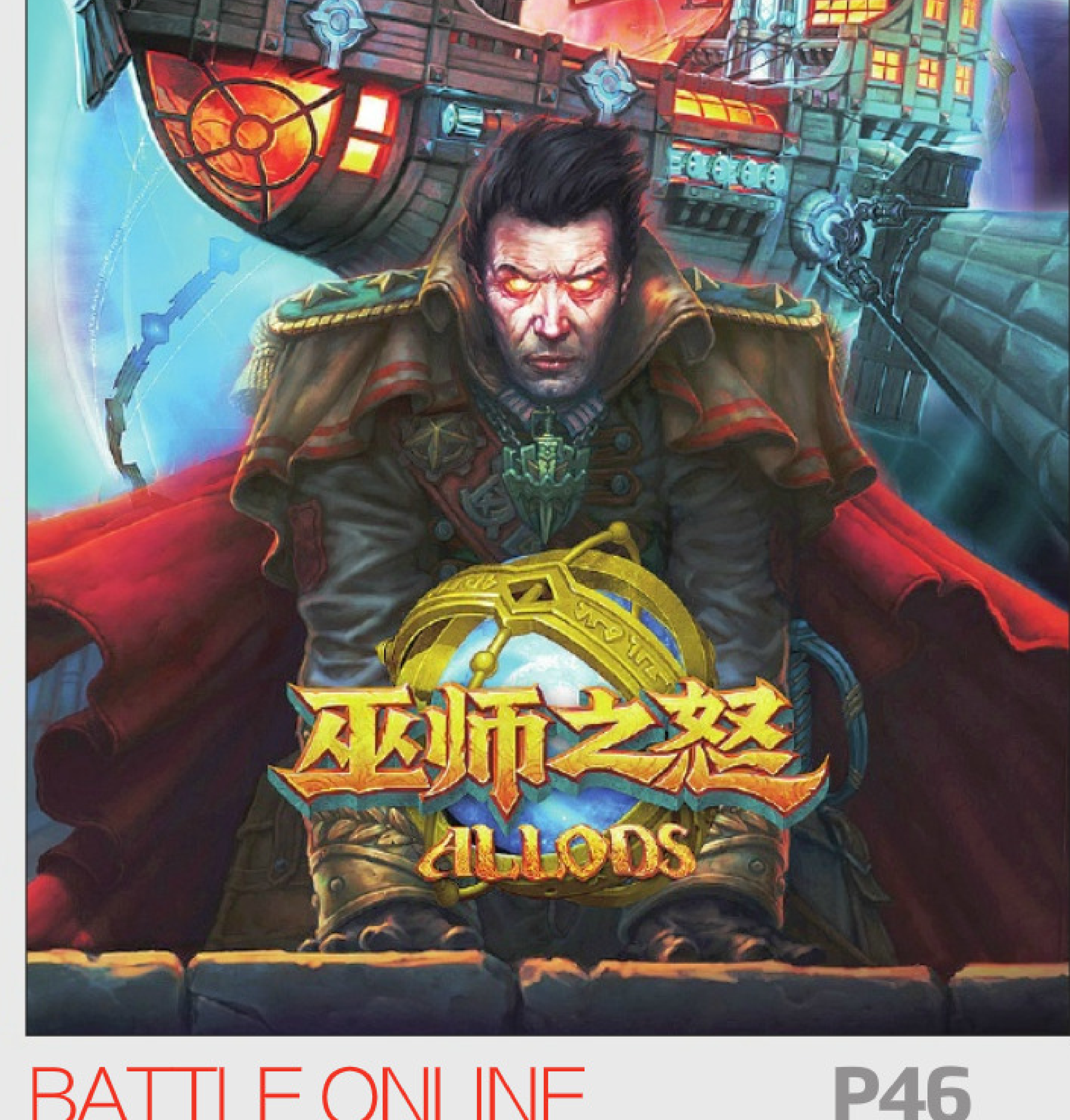


萨诺特文明简史
专访《巫师之怒》制作人
质量效应：升天
官方“质量效应”小说连载
04月中
本期零售价
￥10
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2012年 总第400期
大众软件®
深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。
电脑应用与娱
择
天龍八部3
TL3.CHANGYOU.COM
代言人：许嵩
龙战九天
五周年巨献
4月26日震撼公测
城战全线告急！机关战车入侵天外江湖！
本期重磅专题：
影响大软和大软影响的人
主题月：独家专访“断剑”制作人＋冒险精神不灭
在线争锋：萨诺特文明简史/致命攻击/像素十年
前线地带：刺客信条Ⅲ/三国志12/幽浮——未知敌手
深度游戏：MoP属性变化说明/荣誉勋章——战士
评游析道：心灵杀手/黑色洛城/黑暗领域Ⅱ/英雄无敌Ⅵ/JVC后“英雄”时代/国王密使——王冠传奇
软硬评析：忍者之风/最近上市的几款音乐装备
桌面游戏：《仙剑奇侠传——逍遥游》系列报道一
本期攻城略地
黑色洛城
ISSN 1007-0060


仙路情缘
漫漫修仙路
三生定情缘
快乐随手可得
《仙路情缘》网站：http://xlqy.5ding.com/
《仙路情缘》腾讯微博：http://t.qq.com/q1987918069
开发商：北京随手互动信息技术有限公司


POPSOFT
400th
影响大软和大软影响的人







GAME SPECIAL P22

专题企划

革命之路

去年6月12日，一位名叫Charles Cecil的50岁英国人获得了“大英帝国员佐”称号（Member of the Order of the British Empire，缩写MBE）。他就是著名英国冒险游戏公司Revolution Software的创始人。MBE所表彰的正是他和他的公司为大英帝国乃至世界的电脑游戏业所做出的杰出贡献。

BATTLE ONLINE P46

在线争锋

萨诺特文明简史

欧美MMORPG最近几年在中国的日子并不是很好过，之前大作悉数登场，却在喧哗过后黯然淡出人们的视线。是水土不服还是因为所谓的“国产崛起”才导致了今日的格局？今天我们要说的并没有这么复杂，尽管市场艰险，明知山有虎，偏向虎山行的好汉还是有的……



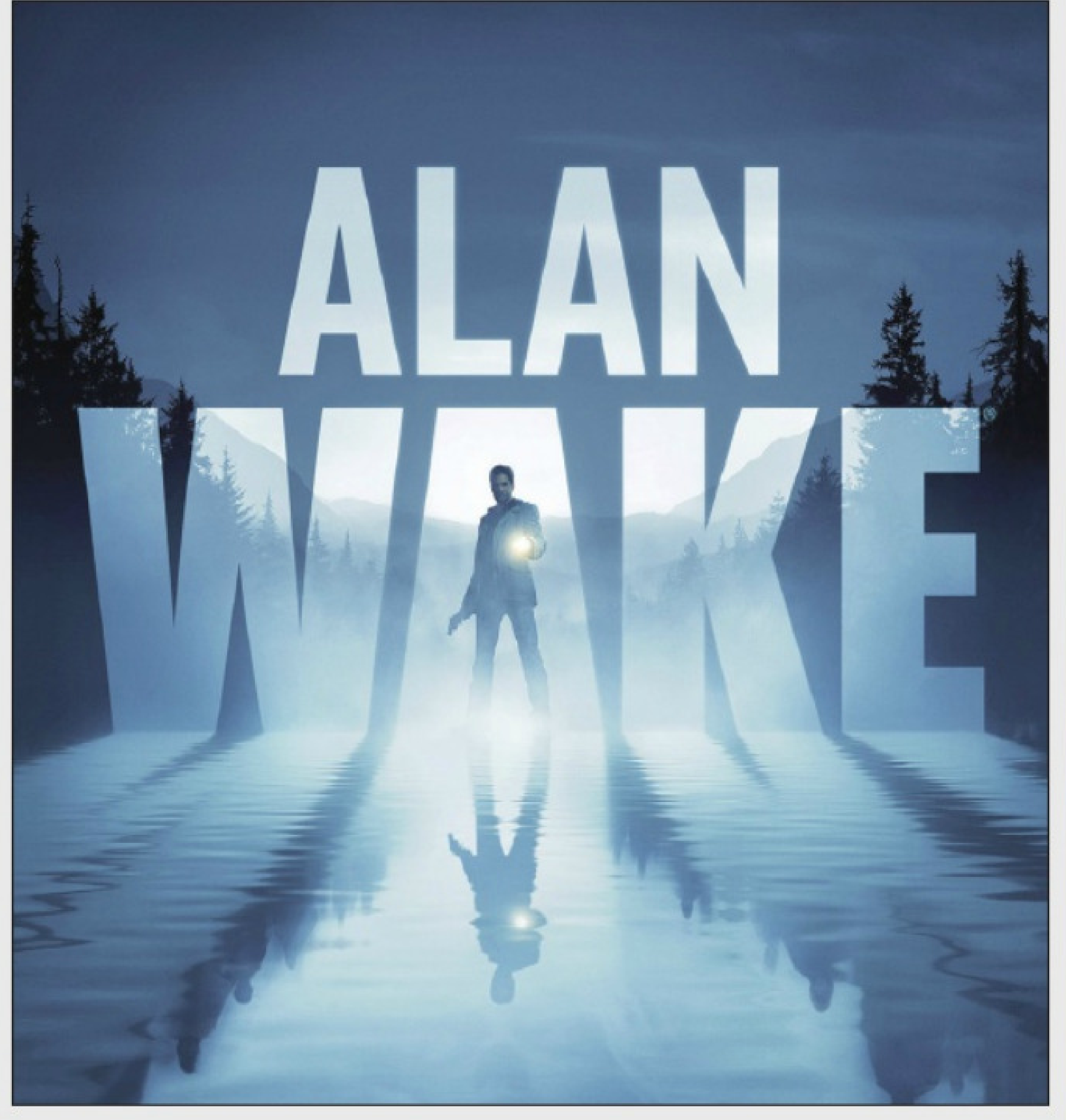


GAME PREVIEW P60

前线地带

刺客信条Ⅲ

这位新刺客自称康纳（Connor），将他抚养长大的莫霍克（Mohawk）族人则叫他拉通哈盖图（Ratohnhaké:ton）。康纳的父亲是英国白人，母亲是美洲原住民，他在现代文明之外的莫霍克部落中长大。玩家在游戏中将可以体验康纳在边境地区的童年，包括莫霍克部落在与白人殖民者冲突中的惨痛遭遇。



REVIEWS P112

评游析道

编剧的“大师风范”

在踏上亮瀑镇的第一刻起，艾伦就感受到了与大城市截然不同的生活情调。整洁的道路，明亮的小木屋，优美的生活环境，舒适的生活条件。渡轮上遇到的电台文学节目主持人，茶餐厅中狂热的女粉丝，气氛看似够和睦，而诡异的气氛也在空气中飘动。这个小镇究竟藏着怎样的秘密？



“日本游戏界现在就是井底之蛙。”

——“洛克人”和“生化危机”系列功勋制作人稻船敬二在2012年GDC上的发言中表示，如今日本游戏产业眼光短浅，早已忘记了当年的成功之道，甚至对自己正在走下坡路这一事实视而不见，不承认这一点，日本游戏产业就没有出头之日。

“玩家有权利感到他们的付出物有所值。”

——现任Eat Sleep Play工作室头目的“战神”系列之父David Jaffe认为，如今欧美地区二手游戏市场的火爆，折射出的是玩家对目前游戏价值的不满，对二手市场的应对将是所有厂商都需要面对的任重道远的征途，在这中间，倾听玩家的声音才是最重要的。



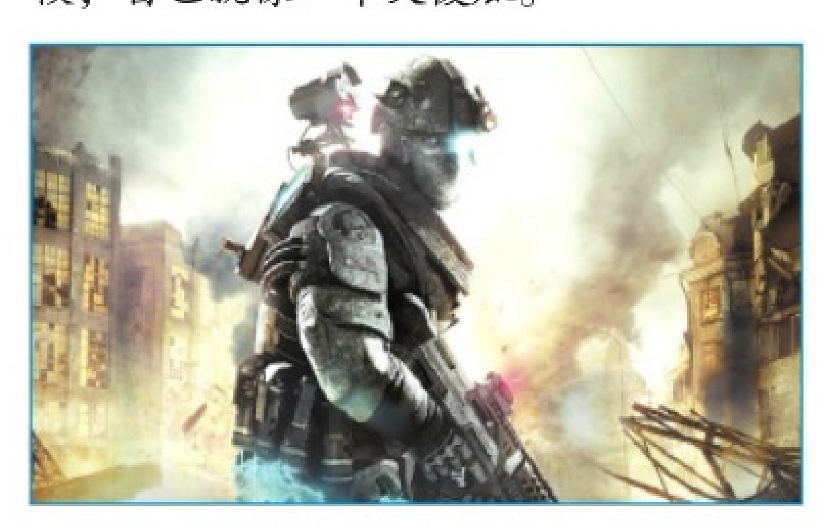
“玩家第一，纷争靠后。”

——英国最大的本土游戏渠道商GAME如今困难重重不说，他们甚至不愿意在店面为《质量效应3》存货，EA表态称，幸好英国玩家还有其他购买方式（如GameStop或者在线订购）可选，所以他们并不担心自家本年度的招牌大作在大本钟下买不到。



“和专业人士聊这个简直让我们脸上挂不住。”

——《幽灵小队——未来战士》创意总监Jean-Marc Geffroy说，他们与为本作提供军事顾问的美国海军陆战队海豹特遣部队进行交流时，觉得将团队的那些粗鄙想法介绍给这些专业人士的时候，自己就像一个大傻瓜。



“这绝对绝对还是原来的那个《幽浮》。”

——《幽浮——未知敌人》的首席制作人Jake Solomon一再向玩家重申，不论他掌管下的本作画面和战斗有多么光鲜亮丽和火星四溅，骨子里却还流淌着当年《幽浮》的血，任何一个旧作的老玩家玩到本作时都会备感亲切，因为整个开发团队都是原作的狂热玩家。他们将力图还原初代《幽浮》最原汁原味的风貌。

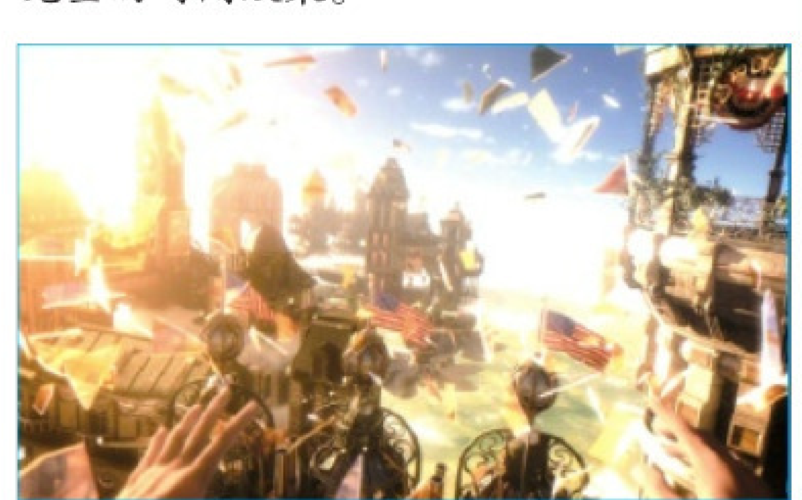
“是玩家和我们一起创造了这个系列。”

——“质量效应”系列制作人Casey Hudson认为，这个系列无与伦比的强大叙事风格并非是创作团队的一举之功，这其中玩家的建议、意见和贡献也居功至伟，《质量效应2》对人物塑造的新尝试获得的积极反馈给了他们更大的信心。



“我们对自己人可都是保密的。”

——《生化震撼——无垠》的开发保密工作还真是密不透风，制作人Ken Levine称，不仅外界对本作的具体情况一无所知，甚至开发团队内部都在互相保密，而在什么时候公开什么东西则由他本人大权独揽，他并不想说得太多毁掉了玩家自行探索的兴致，但也不能搞完全的封闭政策。



“做3A级大作简直就是死去活来又乐在其中。”

——Double Fine主管Tim Schafer对自家工作室何时回归大作市场尚无时间表，毕竟开发《野蛮传奇》（Brutal Legend）这种顶级大作的痛苦经历让他更愿意通过开发小成本数字发行游戏来略作喘息。



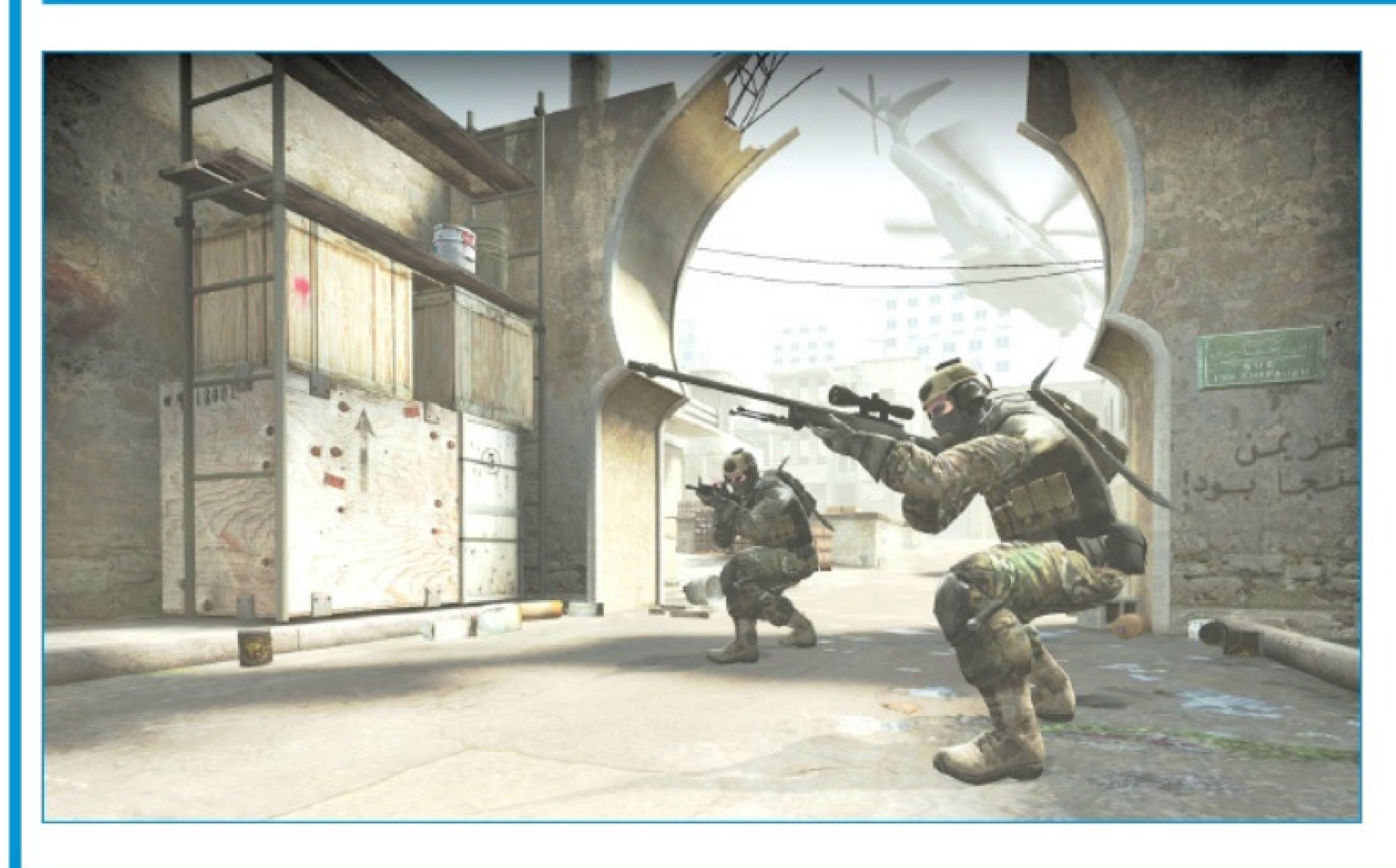
“理由倒是找得很勤快。”

——Activision Publishing新任CEO Eric Hirshberg称“使命召唤”系列的每年一部新作是游戏界每年一度的重大活动，就像NBA或者NFL一样是群众喜闻乐见不会厌烦的例行活动一样，只是玩家们显然不会对这种说法买账的。

“诚意，诚意去哪里了！”

——在《质量效应3》中，系列人气角色Tali'Zorah终于摘下了自己的面具，而游戏中玩家终于以照片的形式看到了她的脸时，却发现游戏中使用的这张脸孔实际上是来自著名摄影组织Getty Images的一张可自由使用的普通人像照片，一时间玩家大哗。





“这应该是V社今年做出的最好的决定吧。”

——Valve最终还是宣布取消了《反恐精英——全球行动》的跨平台对战功能，理由是作为一款面向竞技玩家的游戏，本作的更新必然会非常频繁，而多平台支持则会让这种更新过程变得更加繁杂，为了避免相互掣肘只能忍痛割爱。并且这样也使得本作的发售时间确定在了夏季，何乐而不为呢？

“想想也知道不可能没有啊。”

——CCP制作人Hilmar Petursson在GDC 2012上称，旗下与《星战前夜》联动的PS3独占FPS游戏《Dust 514》如今已支持键盘和鼠标操作，他对此评论称，“我也不知道他们为什么要这么做”，暗示本作并未完全断了PC版的念想。



“技术宅使起坏来无底线。”

——美国著名连锁餐厅Taco Bell此前举办过一次大奖为一台PS Vita的抽奖活动，没料到被一名黑客利用程序刷出的大量抽奖码以作弊的方式拿走，还害得不少用户收到自己中奖的信息却因为主办方所称的“技术问题”无法获得属于自己的PSV，一时间弄得Taco Bell狼狈不堪。

“DLC地狱，忍够了！”

——《猎魔人2》首席任务设计师Mateusz Tomaszkiewicz认为，那种每个里面塞着一个物品之类的DLC压根不应该单独拿出来卖，只有那种包含丰富的游戏任务和剧情内容，更接近传统的“资料片”概念的DLC才是值得玩家付费的。



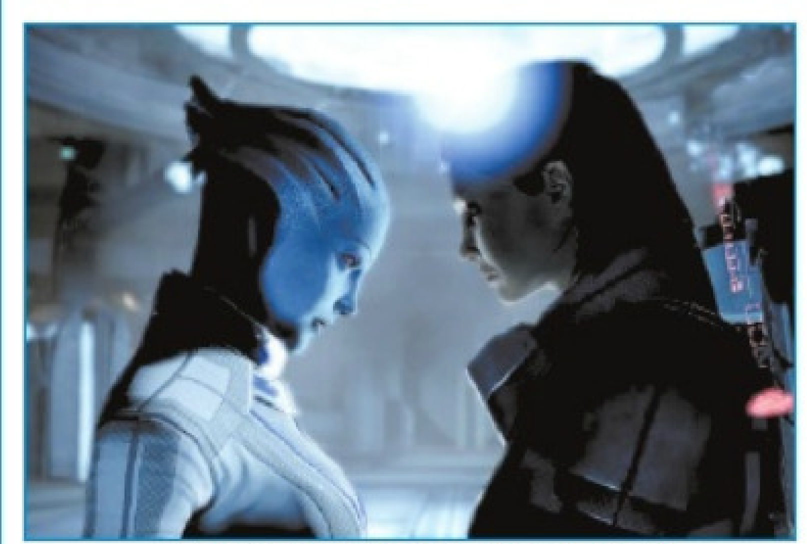
“卖肉吸引眼球的日子过去了。”

——Team Ninja负责人早矢仕洋介称在《死或生5》中该系列一直以来的人设风格将会更贴近写实，因为这个系列的用户群体已经变了，而他们更希望能以自己的方式展现真实女性的喜怒哀乐，而不是像此前的“死或生”与“忍龙”系列团队一样以暴露穿着或血腥暴力为噱头。



“业界良心雇主？”

——距离《战地3》的上一个DLC“重返卡坎德”发布已经有足足4个月了，在被玩家问及下一个DLC“近距离接触”何时面世时，制作人Alan Kertz表示他们不希望太赶工，以此保证内容质量，并且不至于让员工太过劳累，这个理由至少还算是可以接受的。总比“使命召唤”系列加5张地图就两三个月来上那么一出要强多了，更不要说《现代战争3》一次一张图的路数了。


首发日DLC《来自灰烬》并不让人满意


恋爱关系的选择总是充满争议的

她其实只是一个花瓶罢了

当创新理念屈服于眼球经济
玩家为什么讨厌《质量效应3》？

GameSpot.com 2012.3.9 Kevin VanOrd

随着游戏在主流文化中占据的地位越来越重，外加吸收了其他艺术和娱乐产品的种种长处，因此也不可避免地成为正反意见交锋的战场。这是所有新鲜事物都不可避免的一道试炼：在获得越来越大的受众群体的同时，也在因自己的成功而付出代价。如果抛开游戏自身的品质不谈而将其符号化的话，它们就具象成为了道德理论、商业策略和社交趋势的符号。

现在《质量效应3》开始慢慢显现出自己的这一面了，虽然游戏本体的素质是极为出众的，Metacritic的同学们好像并不买账，例如Xbox360版在截稿之时评分是可怜的5.0。不论你是有长篇大论，还是沉默寡言，还是对这背后的商业策略和社交风气有所微词，群众的意见大体归结为如下几点：

这个世界是属于腐女的

在“质量效应”系列中，男性Shepard第一次可以选择同性队友作为自己的伴侣，虽然这并不是BioWare的游戏第一次踩进这个雷区。但不管怎么说，BioWare试图通过这种方式表现出他们所塑造的角色人性化的一面，他们是有血有肉，有灵魂和道德观的人。他们既可诚实又可狡诈，既可残忍又可仁慈。某些时候他们还是基佬。

令人生疑的商业策略

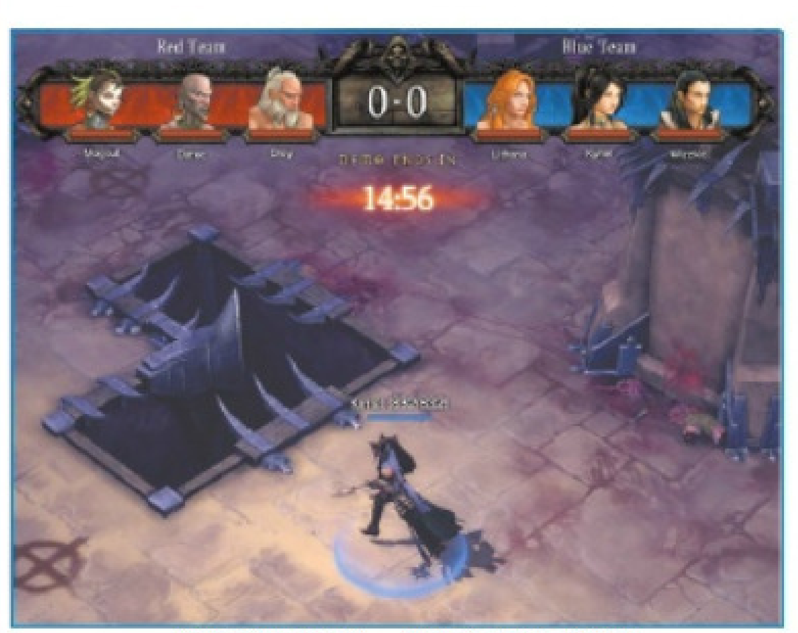
首发日DLC这种东西，一直以来是一个备受争议的话题，特别是当这种内容原本就在光盘上，但是却需要下载码激活的时候，更让玩家有种重复消费的不适感。

EA的Origin平台则是另一个让人坐卧不安的东西，这意味着玩家必须忍受他们并不喜欢的东西，而不能在自己更喜欢的平台（Steam）上进行游戏，更何况Valve大体上代表着业界良心，而EA在这一方面上基本不及格。按照爱屋及乌理论，产品也会跟着一起遭殃，EA和Activision如今就是如此。

BioWare的创新精神在流失

BioWare在公众面前的印象如今在一点一点的发生变化，而《龙世纪Ⅱ》的发售更是后退了一大步。这标志着《博德之门》和《无冬之夜》时代BioWare的创新设计理念正在屈服于市场营销。PC玩家发现他们手中的游戏更像是一部主机作品，，因此《龙世纪：起源》到《龙世纪Ⅱ》的大退步引来的恶评是不难想象的。

而《质量效应3》在这上面走的更远，例如记者Jessica Chobot在其中以声音和造型出演的角色Diana Allers，她的戏份毫无出彩之处，造型则是极尽噱头，显然是更多是市场宣传之用。于是我们可以推断，EA要求BioWare强塞进了这种游戏本身并不需要的东西，这种推断是不是真的其实完全不重要，因为网络的声音足够大的话，吵闹也会成为事实。P



“魔兽世界”式的竞技场战斗

意料之外，又是情理之中
《暗黑破坏神Ⅲ》PvP系统将在发售后上线

VG247.com 2012.3.10

暴雪宣布，《暗黑破坏神Ⅲ》发售时将没有PvP竞技场系统，而是作为一个补丁在游戏发售之后加入。

主设计师Jay Wilson称“这对我们来说是一个艰难的决定，但我们经过仔细考量和讨论，认为单纯为PvP系统继续推迟发售的话，对期待着游戏的单人剧情和合作模式的玩家来说太不公平了，而这两项内容已经基本上完成了。”

而在最终完成的PvP系统中将有更多的地图，完备的成就系统、配对游戏系统和角色发展系统。而暴雪目前正在为游戏的发售进行最终的完善和优化工作。P




DEV MAN TALKING

“Tomb Raider was reinvented, but stayed true to its core.”

Formula for success

Don't forget your fans



劳拉将在今年重新起航

经典作品长盛不衰的秘密究竟是什么？
坚持根本，用心创造

PCGamer US 2012.4 Bryan Ekman

编者按：今年有包括《古墓丽影》《暴力辛迪加》《幽浮》和《铁血联盟》等等在内的多款经典游戏以全新的面貌复活，在这篇文章中，作者意图探讨这些古老系列长久不衰的秘诀，以及将一个成功系列保持下去的诀窍和必经之路究竟是什么。

优秀的系列作品永远不会随时间褪色。它们是品质的象征，拥有优秀的剧情，深刻的角色，令人着迷的游戏性，折射着流行文化的趋势。为著名品牌作品开发续作则是解读和进化的艺术。

游戏产业在过去的几十年里已经为无数知名品牌系列做过这种解读。最常见的例子则是那些大力宣传的高成本大制作电影的同名游戏，但很不幸这些作品本身则是反面教材，主要是受限于预算、时间和其他因素，结果就是“电影＋流行游戏类型＋其他游戏抄来的点子=不及格的评分”。

上述的公式可谓是雷作的标准样板，要理解如何正确的重新解读一个系列，很大程度上取决于这一系列本身的受众群和时间跨度。例如“吸血鬼德古拉”“古墓丽影”“波斯王子”和“蝙蝠侠”这些知名品牌自诞生以来都已经历过了无数次的颠覆。

成功之道

保留原貌这一点在古老的PC经典游戏“古墓丽影”系列身上体现的尤为显著。从初作开始，这一系列的主角一直是性感、敏捷、手持双枪的印第安纳·琼斯式的女英雄劳拉·克劳馥，她游历世界各地寻访古迹，找回失落已久的遗迹和文物。核心游戏机制很简单：探索、寻宝和解谜的结合，外加一些手感不错的枪战桥段作为点缀，这些便是定义了这一系列的公式。

接下来的16年里，这个神奇的公式被套用在了每一作“古墓丽影”游戏中。随着技术的进化和玩家的成熟，开发团队重新演绎了“古墓丽影”，却仍然坚持着本源的这些基本教条。他们知道立新不等于破旧，而是大胆地接受玩家需求和受众群体的变化、硬件与技术的革新，同时坚守着核心理念不动摇。

另一个例子则是“波斯王子”系列，这一系列的核心则是跑酷、跳跃、躲避致命的陷阱以及攀爬峭壁。《波斯王子——时之沙》发布的时候，Ubisoft在加入了他们一直梦寐以求的东西：精美的3D画面、流畅的动作和简单的操控，同时保留了这些让这个系列备受喜爱的核心元素。

必要的牺牲

当然某些时候，开发者们也需要抛开沿袭已久的公式，特别是将某个系列作品转型的时候。例如最近的《机甲战士Online》，“机甲战士”系列是一个拥有两大分支品牌的庞大作品，一个是电子游戏，另一个则是桌面游戏，二者都已经发展了超过20年。

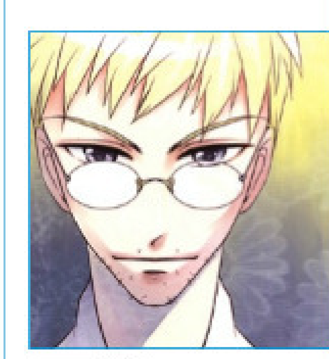
所有的“机甲战士”系列游戏都是经典桌面游戏“BattleTech”的重新演绎。将桌面游戏的理论移植到数字世界则需要对它的基本公式进行重新解读和创造：现代3D技术和物理引擎取代了用以计算战斗结果的复杂规则书，纯粹的对玩家技艺的考验取代了掷骰子的随机性，等等。

不要忘记了用户

最后，你还需要了解自己的粉丝，因为没有他们，一个系列作品的成功就无从谈起了。“星际迷航”作为电视剧集和系列电影已经存在了近50年，它对人性和探索精神的深刻体现，不论是狂热爱好者还是普通观众都能乐在其中。

像这样一方面留住核心玩家，另一方面制造新的用户群的高超技巧，是一个系列能否成功的决定因素。

找金币



罗萨
玩摄影，毁一生，穷三代，哈哈哈

清晨，一片寂静。打北边来了一个身穿大衣的中年男人，脸上刻着一点沧桑。他用眼扫了扫静寂的街头，嘴角甩出一丝不易被人察觉的冷笑，猛然出手。就在他出手那一刹那，四周也有许多人冲出来，他们打扮不一，或坐或立，迅速就抢占到了优秀的地理位置，小镇随着这些江湖人士的打拼也开始变得热闹起来。对联、烟花、糖果纷纷通过他们娴熟的动作出现在人们眼前。吆喝声、叫卖声充斥在并不宽阔的道路上，此起彼伏。这就是我的家乡过年时的场景，年年一见，岁岁如此，只是岁岁年年人不同。

对于我这个光棍卫道士，春节肯定是要回家的，这段并不算短的假期，可以与老同学聚聚会，可以和发小们吹吹牛，也可以和家人们享受一点简单的时光。而我近年回家还有了另外一样小乐趣，那就是调教调教我表妹。我的表妹出生在1997年，那一年除了表妹出生之外，还发生了一件大事：香港回归啦。想当时，还在上初中的我特别有一种民族自豪感，如今，回想起曾听过的一个陕西农民伯伯接受媒体采访的段子，不禁莞尔。“回归，我（陕西方言发“讷”音）是种地；不回归，我（讷）还是种地”。

表妹喜欢看悬疑小说，也喜欢打游戏，去年春节的时候，我就发现了她在这方面的兴趣，于是开始了自己的养成计划。果不其然，表妹很快就在《逆转裁判》中找到了自己的存在感。

不过有点尴尬的是，虽然只奋战了几天，但我明显感觉到她的眼神和言语中对周边的人拥有一种“不信任”的感觉，可惜期盼中的“异议”声没有出现，但我的双马尾小表妹明显已经落入了我的魔掌，平时也常问家里人“大哥什么时候回来啊”，因为我回来了就可以给她玩玩新奇的游戏。

今年春节我带回了任天堂的3DS，能够购得这个游戏机，首先要感谢索尼，感谢索尼及时推出PSV使得3DS大降价，我也得以把3DS捧在手上，虔诚地焚香。由于此主机画面太过坑爹，大家都用满满两屏的游戏性来安慰我。本着既来之、则安之的态度，我也乐得在《超级马里奥大陆3D》的世界中逗留了一会儿。这游戏的难度实在太低，一路过关斩将过得飞快，转眼之间我就杀到了第五世界的Boss战，惊讶地发现这一关竟然是“明藏关”。

所谓“明藏关”，是“任地狱”在游戏中设置的一些要用金币来解锁的关卡，这些关卡就摆在马里奥大叔前进的路上，可如果马里奥身上的金币不够就无法解锁，但以往的几关都是不解锁也能直接去玩下一关，可偏偏到了第五世界就不行了，因为这关是Boss关，不解锁过关就进入不到下一世界。不愿回到每一关去重复收集金币的罗主任果断选择了放弃。而小表妹则成为了这次放弃的受益者，3DS被她接棒玩了好几天，我的耳边响起的是一阵阵马里奥的尖叫，这玩游戏的水平和她大哥完全不是一个数量级啊。

小女生玩动作游戏可能是不太顺手，可当我把脸凑过去，却发现她在玩着第六世界的关卡，于是我脱口就是一句“你马币怎么那么多”，小表妹一脸无辜地怒视我，我赶紧解释这“马币”指的是马里奥金币，你大哥谦谦君子，从不骂人，只骂畜生。我拿过3DS一看，这小妮子竟然很多关卡都是3星全收集，于是我不禁问了一句“你是怎么找到这么多金币的”，表妹一脸纯真地正告我，“这游戏不就是收集金币的吗？我得到处找金币啊！”

> **“可当我们投身在外面那么多游戏中的时候，是否还真的能够感受到游戏的快乐呢。”**

听到这个答案，洒家笑了起来，原来这些天倒是自己错了。“马里奥”系列一直都不是个“撸杆”游戏，探索才是游戏的乐趣所在。可习惯了诸多游戏的紧张节奏之后，我已经在马里奥的世界里找不到那份原始的快乐，向前成为了唯一的追求。

这令我不由得想起小时候几个玩友一起游戏的场景，我们一起玩着《科纳米世界》，为每一个隐藏传送门的发现而激动，可如今的我却连找金币的闲情都没有。

或许许多玩家如今也像我一样，开始无心在一款游戏中驻留太久、探索太多，因为外面的世界还有更多的游戏在等待着我们，可当我们投身在外面那么多游戏的时候，是否还真的能够感受到游戏的快乐呢。也许，我只是说也许，也许小表妹比我们都快乐。

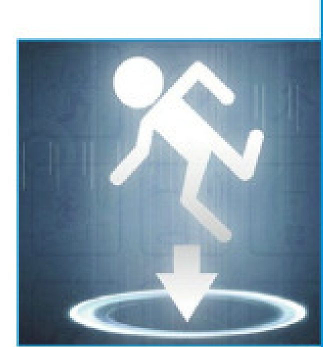
写完这篇稿子的那天晚上我梦见了古龙，古龙说：罗主任，你这篇文章写的不是找星星，而是找快乐。我顿时感觉到古龙真是我的知己，想要和他举杯邀明月，没想到找杯子不小心把自己摔到了床下。我有一个问题特想问古龙还没来得及问：快乐在哪？现在的你快乐吗？P



快乐是一种感觉，也许抬抬头就能看见

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

名为考研的黑箱子



悲剧刺猬

一边期盼着《机器猫大战皮卡丘》上市一边期盼着碰到一只榴莲妹子作伴的刺猬

考研，在某种程度上跟量子物理很类似——在考试之前，有无数的可能性摆在你的面前；而当你用前天从楼下小卖部新买的劣质裁纸刀笨拙地划开装试卷的信封拿出一叠写满了让你觉得常识骗了你60年的东西的卷子时，一切的可能性在你面前轰然倒塌，坍缩成了一个令人沮丧的现实——当你的思维已经随着诺曼底号飞船来到了艾尔星球跟着手持光剑的血鸦小队大战异形的时候，出题人突然以达斯·维德的形象出现在了你的面前，用浓重的鼻音说着："卢克哪，我是你的爹啊……"

从翻开政治试卷的那一刻起，我就知道自己被一只叫"坑爹"的幽灵附身了。

作为一个从去年9月份才开始决定考研并且决定考一个跟本科经济学没有什么联系的历史学专业的人，我的考研准备就是一个病急乱投医和死马当活马医的经历。

大家都知道，一个刚玩了4个月的新手如果想跟一个玩了4年的老手拼，要么开挂，要么就当人民币玩家来迅速提升等级。开作弊器这事儿有风险，被查出来了就得封号，说不准还得吃官司。于是我老实地选择了把挣来的一点稿费交给了一些名字很奇怪的代练机构，期望他们可以帮助我补上政治、历史方面的经验值。

这种机会主义行为的后果大约就类似于你看多了《口袋妖怪特别篇》，于是带了一只巴大蝴去白金山打小智，以为他会派出妙蛙种子，没想到却被他那81级带着高压电珠的皮卡丘天打雷劈。

被那虚线的皮卡丘用十万伏特电击了之后我的脑子在考试中就处于了一种麻痹状态，直接导致我把一道十分的政治大题写错了位置，于是我为了弥补这个过失便又重新把那些答案抄回到它应该呆的位置上，后果则是我没有时间也没有空间来好好写剩下的两道大题。

到了考英语的时候，我进一步发现麻痹状态在不用药的情况下真是无法自行解除的。于是我开始运用统计学的规律来答题，调和答案中A、B、C、D四个选项间的势力范围，在B太多的地方适当地把一些选项改成C……尽管在我看来这四个选项完全是同义反复，就好像自己在做的不是阅读理解而是近义词辨析。

当我翻到英语作文那页的时候，我的感觉就好像是在一次团灭之后一边读秒一边看着自己家的高地被人拆，等待着注定要到来的虐泉。

在这里我想提一下考研英语的作文题。这次的作文题就像初中作文一样，是看图作文；像初中作文一样，要求先描述图画再做评论；像初中作文一样，我用了"As we can see from the picture…"这样堪比"A long time ago in a galaxy far, far away…"的神开头。

这次的图画的主角是一瓶被打翻在地的水，它无辜地倒在血泊（水泊）之中，旁边有两名围观群众。一名群众为这瓶水的打翻感到悔恨和痛惜，被悲观的失败主义情绪所笼罩，觉得全完了。而另一名群众则秉承着革命乐观主义精神，表示幸好瓶里还剩下一点水，似乎还可以为人类革命事业做最后的贡献……

> **"想来可能是因为我还没衰到要麻烦机器猫的程度，也许机器猫还有更需要他的地方。"**

考研已经到了最艰难的时刻，在此时突然出现了这么治愈的一道作文题，让我感到这似乎是上天专门为我设下的考验。你知道的，一般在主角被人第五次打翻在地的时候，总会有莫名的启示或者指引让主角突然间小宇宙大爆发完成大逆转，周身散发出耀眼的主角之光，最后可以打败邪恶的Boss带着妹子奔向夕阳。

是的，沉湎于过去的失败是没有用的，过去所犯下的错误无法弥补，过去所错过的一切也无法挽回。从此时此刻此题开始，我会答好剩下的题，过好剩下的日子，做出新的努力，找到新的妹子……白洞，白色的明天有光明的未来在等待！

于是不出所料地，我完成了一篇初中水平的英语作文。交了卷又想起来自己还有道翻译题忘写了。

走出考场的时候天色已然漆黑，都没有可以让我泪奔的夕阳了。在想象中，我怎么着也应该独自走在那寂静的街上，落寞的身影被拉长在昏黄的路灯下，这才符合我当时的心境。

但我只是像穿着防化服一样把自己缩在羽绒服中，驼着背拖着步子走在一群跟我一样刚考完试也要坐公共汽车的人当中，紧紧捂住自己冻僵的耳朵，顺便隔绝那些讨论题目的声音。

别说小宇宙没爆发，我都这么衰了，怎么小叮当还不来救我呢。想来可能是因为我还没衰到要麻烦机器猫的程度，也许机器猫还有更需要他的地方，我也不太想知道那样的地方得是什么样。

嘿，乐观点。毕竟刚刚在作文里面以成功学人生导师的热情大谈做人要乐观要积极向上，如果转头就蹲在墙角哭，把自己说过的话当浮云，像什么样子。P



就像薛定谔的猫，不打开盒子，谁知道过是不过？

《四百下》的错觉

CaesarZX
做爸爸了还要玩游戏

法国新浪潮电影领军人弗朗索瓦·特吕弗（Frailcois Truffaut）的《安托万的生涯》系列第一部《四百下》（Les 400 Coups）的片名，其实是一则法国俚语，意指“青春期的强烈叛逆”，按照中国传统的理解可以是“孩子不听话，打上四百下”的意思。《大众软件》显然已经度过了青春叛逆期（或者说，有过吗？），甚至已经步入了而立之年，它还能走多远不知道，但希望别像最近网易的那个诅咒般的游戏平媒专题那样悲情。能有400期如此巨大的出版期数，这对国内绝大多数的游戏杂志甚至IT杂志（非报刊）来说都是个遥不可及的数字。

1997年3月，“大软”首次进入了我的生活。当时是初一的劳动周，我在生物试验室擦洗载玻片，同学买了“大软”跟我一起看。那是个纯真的年代，不论是指我还是指中国的游戏业。与电影《纯真年代》（The Age of Innocence）的虚构世界不同，现实中所有处于纯真年代的人和物，都有一个共性：骄傲。于是接下来，我真的被生活无情地摧残了一把，中国游戏业也被“种种原因”狠狠地围攻了。这400期，16年，我们经历了无数硬件更替，软件升级，也目睹和亲自为数以万计水准高低参差的游戏做小白鼠，没有少向自己认为的垃圾游戏喷口水，也没少为自己心爱的游戏打抱不平。我还清晰地记得当年“大软”为了脱离“尚洋大肆宣传《血狮》这款垃圾的帮凶”这项玩家赋予的罪名所发表的“免责”声明的内容；对金山公司发动的“红色风暴”正版活动的大力推广记忆犹新；对2002年北京“蓝极速”网吧纵火案造成25人死亡的惨剧追踪报道同样历历在目。于是我私自将2002年作为“大软”走出青春期的时间点，因为那一年我也差不多发育好了。

我曾把《无声狂啸》（I Have No Mouth, and I Must Scream）中葛里斯特（Gorrister）那部分反复重温就为了确认自己的生活不如他悲剧；我曾把大软晶合自己代理的《黑暗王朝》（Dark Reign）战役流程作为我新学会的“S/L大法”的试炼场；我曾一次未死就通关了我玩的第一个FPS《三角洲特种部队》（Delta Force）一代，却到2003年才知道原来这不是个3D游戏；我也曾用《模拟人生》（The Sims）作为我中考后整整两个月暑假的唯一消遣……哦对了，还有要命的《凯撒大帝Ⅲ》（Caesar Ⅲ），我至今用了11年的网名就取自于这个游戏……沉醉于这些东西对当时的我来说，就和杨叫兽和陶叫兽所说的那样，是个迷途不知返的人渣，谢天谢地当时这两名学者还未出道，否则我早被爸妈送进去见他们了。我当时甚至还捧着“大软”高喊“游戏无悔”呢。

且慢。

我回眸审视自己各个阶段的游戏经历，试图发现点什么。我看到那个正在发育而且好像永远发不完的我的背后，一直都有金色的、字体要多难看有多难看的4个大字——大众软件？！我甩甩头，定了定神，又看了一眼，4个字没了。“是错觉。”我对自己说。2005至2009年在美国的生活是没有“大软”的生活，在我对游戏的回忆中，“大众软件”这4个金色大字一直像幽灵一样掺杂其中。

> “我们始终都坚信游戏能给我们带来欢愉——或许这才是最大的错觉吧？”

最近痴迷于《上古卷轴Ⅴ》（The Elder Scroll Ⅴ）的“天际”世界之中。在这个游戏里你的眼睛一直在欺骗你，你也一直在靠步行戳穿这个骗局，可你还是依然不断地感叹“那座山，我要走几天才能到啊！”这该死的游戏用一种简单却又罕见的猫腻让我产生“这地图真TM无边无际啊”的感受，朦胧的雾化远景、群山身披云衣，这种在以往为了降低游戏对PC配置要求而常用的手段成了“老滚5”获得2011年度最佳游戏的筹码之一。

这并不是说游戏中用来迷惑我们的错觉——游戏本身，就是错觉。像“上古卷轴”这样如此强烈的代入感和看似无垠的地图只是它这个巨大错觉的一个细胞。没有一种感觉是真实的，也没有一种感觉不真实，代入或不代入都是错觉。了解这个龌龊手段却依然乐在其中的我想通了：游戏不过是错觉。

而我们对某些游戏如孩子对玩具般的爱，并不像少年在发育阶段极易产生的“爱”，在完成他的发育之后就无影无踪。以为自己活生生融入了游戏，甚至还会自恋式地去参加甚至负责这个那个自己所爱的游戏汉化翻译，妄图深入挖掘到游戏中的玄妙。可是结果是，至今我都没有且无法真正代入游戏角色，那些角色永远都在生活之外。

我们始终都坚信游戏能给我们带来欢愉——或许这才是最大的错觉吧？



葛里斯特的命运似乎并不比我们差到哪里去

永不回溯的时间

S.I.R

相信游戏带来的不只是片刻欢愉，也能传情达意，在记忆深处留下烙印

如果世界上有什么事物是恒久不变的，那就是时间。即使通过扭曲光线，改变光的速度等方法，我们依然只是在欺骗自己的眼睛，无法控制时间的流逝。如果有一天我们的世界能够往后倒退，每个人或许都可以无怨无悔地度过一生，不留下任何遗憾。分手的恋人可以重修旧好、落第的考生可以重头来过、说错的话不再覆水难收。但现实并不能这么做，得不到的东西总是最美的，所以我们才用游戏来聊以慰籍。屏幕里的世界正以一根完全不同的时间轴在运作，我们可以随意地改变它，从而更好地体味虚拟的人生。

> “屏幕里的世界正以一根完全不同的时间轴在运作，我们可以随意地改变它。”

似乎“时间控制”这个元素到如今才被广泛应用。被广泛熟知的例子是《马克思·佩恩》和“波斯王子”里，特别是后者，当我们的胡茬王子身陷绝境，眼见一命呜呼的时候，时之沙往往是最后的救命稻草，它能够让时间如录像机倒带一般回滚，直到能够摆脱险境的一刻。时之沙可以说是游戏的标致性道具，也是《波斯王子》无可辩驳的一大卖点。但其实它的作用无非就是为一般游戏中的“Continue”加上了一段演出效果而已。所以，其实在更早、更早的游戏里，我们已经体会过时间旅行的滋味了。

当我们在《太空侵略者》里操纵着炮台与成排的外星人展开拉锯战的时候，总会有输掉游戏的那一刻，所有的炮台都被摧毁，画面中显现出了Game Over的字样。但游戏并不会因此而结束，章鱼状的外星人并非就此占领了地球。当玩家经过短暂的等待回到了标题，投入下一个币，屏幕上重新显现了第一关的画面，于是他又获得了一次与外星人交锋的机会，周而复始，没有止境。当每次玩家投币时，其实就相当于王子使用了一次时之沙，一切都回滚到最初的状态。游戏与现实不同，它永远不会让你接受失败的结局，无论做错了几次，都可以卷土重来，直到成功为止。

这似乎是游戏的约定俗定的规则，若要让玩家正常地完成游戏，就必须给他们无限次挑战的机会。而很多游戏还允许进行存档以随意地建立回溯的节点，更方便了玩家进行反复挑战。但有些游戏并没有这么做，从某种程度上甚至逼迫玩家不去回档，一条直线地体验游戏的过程。是不是很让人纳闷？我们在生活中已经受够了一次又一次无法挽回的错误，才会让自己沉浸在虚拟的世界里，马里奥终究能够救回公主，魂斗罗总能打退异形，这才是游戏的逻辑。

这种反其道而行之的游戏，被我们称之为“Virtual Life”。在这些游戏里，我们往往创建完自己的分身之后，就开始永无止境的漫漫征程。时间与现实同步，即使回档，也再回不到档案建立的那一天。

我在大学时曾经疯狂地痴迷过任天堂的《动物之森》。它便是典型的Virtual Life类型，游戏中的日期准确地与系统时间贴合。当现实中的夏夜来临之时，游戏里也可以听到知了鸣叫，萤火虫闪烁着点点星光。在冬日里堆雪人，在元旦等候着新年的来临。

每天打理着自己的花园，逛逛姐妹的服装店，周末坐在酒吧听流浪歌手KK献声一曲。游戏的内容十分丰富，动物森林里搬来的邻居来来去去，换了一拨又一拨。每天的生活就如现实一样平淡、相似，却又有些不同。当时的我只是沉浸在游戏之中，丝毫没有考虑到它已经渐渐地融入到了我的生活，很自然地成为了每天必不可少的一部分。

这款游戏自然也不存在回档。每次玩家保存都会强制地退出游戏。如果玩家强制关机会被鼹鼠给说教。但若玩家将存档备份，再覆盖的话，就可以靠作弊的手段回档。在最初的一年里，我只留下了档，但从来没有使用过这种方法。然而有一天，邻居的小猫向我道别，说她要离开这个村子，寻找她的梦想。然后便搬走了，再也不会回来。当时我还不知道能够挽留。对一个已经一起生活几个月的角色，多少有些无法割舍。于是，我咬咬牙，又调出了几个月前的存档，覆盖掉了当前的进度，再次开机。但是，出现的世界却与我想象中不太一样，邻居都回来了，但森林里杂草丛生，似乎已经荒芜了好久，家里被蟑螂给占领。见到的每个人都对我表示出了担心和重逢的喜悦。似乎这几个月的过去被彻底地抹去了，它们成为了黑历史，却像没有被擦干净的粉笔痕迹一样，在我心留下了无言的空虚。从那之后，我便再也没有碰过这个游戏，有时想再重新拾起，也没有动力再坚持下去。

或许这就是“Virtual Life”的真意。现实无法回档，或许会留下许多遗憾。但若一切重头再来，可能失去的是更多。P



动物之森可以让人一瞬间忘却大都市的喧嚣，但同时玩家更多地付出了感情

POPSOFT 400th

■策划 本刊编辑部

影响大软和大软影响的人



能在这里写400期纪念专题的前言，我们还是感到很骄傲的。并不是随便一本刊物都能迎来400期出版这样光荣的时刻，更不是随便一本刊物在今天还会有憧憬500期的勇气和实力。《大众软件》自1995年创刊以来，一步一个脚印，从月刊到半月刊，从半月刊到旬刊。2000年我们迎来100期，2005年我们迎来了200期，2009年300期刚匆匆飘过，2012年的春天400期又如约而至。今天，有几位我们的老朋友要讲述这400期之内的故事。

黑暗：那是爱游戏的理想主义者的天堂

最先是在微博上看到“大软”要出400期了，感觉那个400期纪念Logo好像“黄金矿工”又好像“战锤40K”，首先让我回忆起了2001年的100期特刊。随后，King找我给400期写点东西，却一直联系不上我——我刚好去旧金山参加GDC大会了，回来后还好没误期，赶上了这个重大的历史时刻。写点什么呢，让我从第一次去编辑部讲起吧....

我第一次去编辑部的时候，是在1995年的秋天。那时候，编辑部还在崇文门的地下室，在受到刘社长的亲切接见后，在那个冬天，我就去编辑部上班了。这时，编辑部从地下室搬到了瓷器口玻璃店的二楼，发行部的陈主任，骑着他的小三轮车，亲自把我从崇文门拉到了瓷器口。读者服务部依旧在地下室，而杂志社租赁的地下室，一共有五间屋，其中的一间将会成为我的卧室。那年，我25岁，血气方刚，离开了中石化旗下的某企业，出没于玻璃店二楼、地下室和FIDO网络。

从3个编辑开始，到鼎盛时期编辑部有50余人，回想起来那是多么有趣的一段人生啊：大众软件、攻略单行本、增刊、合订本、网站、水晶宝盒、锐、大众硬件、大众游戏、大众数码、晶合实验室、随刊赠送游戏、TOPTEN扑克牌、漫画书、五周年纪念、100期特刊，林林总总，精彩纷呈。

伴随这一切的是你们，最可爱的读者们，不知道现在的编辑们是否还有机会拆阅每周上千封的读者来信，那时候，读者来信是我们唯一了解读者口味的渠道，即便是写信来骂我们的读者也会被视作珍宝，逢年过节的时候，读者来信更为精彩，那个用麻袋装信的年代，那个朴实无华的年代，一去不复返了。

编辑部一开始只有两台电脑，后来社长把家里的电脑搬到杂志社来，我也把家里的电脑搬地下室去，可电脑还是不够，编辑看稿只能看打印稿，改稿在纸上改，非常不方便。后来找我们的作者一兵买了5台无盘工作站，单显的屏幕，没有硬盘，但至少能在电脑上改稿子了，当时谁也不懂怎么弄局域网，我到书店买了本建局域网的书，照本宣科地把几台工作站都串起来，算是把局域网安上了。在1996年有了局域网工作环境，还是非常先进的，虽然是无盘工作站，居然还能联网打游戏呢，猜猜我们那时候玩的是啥？

杂志社的工作氛围非常好，我相信在“大软”工作过的同事们都会留恋那一段时光，尤其早期没有厂商没有广告的时段，那是爱游戏的理想主义者的天堂。正是有这么多爱游戏的编辑，“大软”才会在游戏媒体行业做出了那么多的第一，每一个第一都是我们的骄傲，包括第一个派员采访E3、第一个出电子出版物、第一个开杂志网站、第一个架MUD服务器、第一个随刊附送游戏，乃至第一个出半月刊、旬刊以及第一个出全彩版、第一个推出书脊拼图、第一个销量破30万册……现在，我们是不是第一家出第400期的游戏刊啊？哈哈……

“大软”错失了转型互联网媒体的机会，但在平媒日渐消亡的当下，“大软”的坚持其实是你们（亲爱的读者们）的坚持，一本杂志只有满足了读者的需求，才是一本好的杂志。也只有做得更好、做出自己的核心价值来，才能让读者们在目前简单廉价的互联网阅读中继续去选择纸质媒体，从这个角度看，“大软”是任重而道远。作为游戏业及IT业媒体的标杆，望大软一路走好走强。

在大软，我从实习编辑起步，然后是编辑、编辑组长、编辑部主任、副主编、主编、副总编辑，一路走来，需要感谢的是各位前同事的支持以及正在看着这篇文章的你们，亲爱的读者们，感谢你们陪伴大软直到400期，现在我虽已不



1.黑暗在“大软”曾经的办公地恩济大厦留影

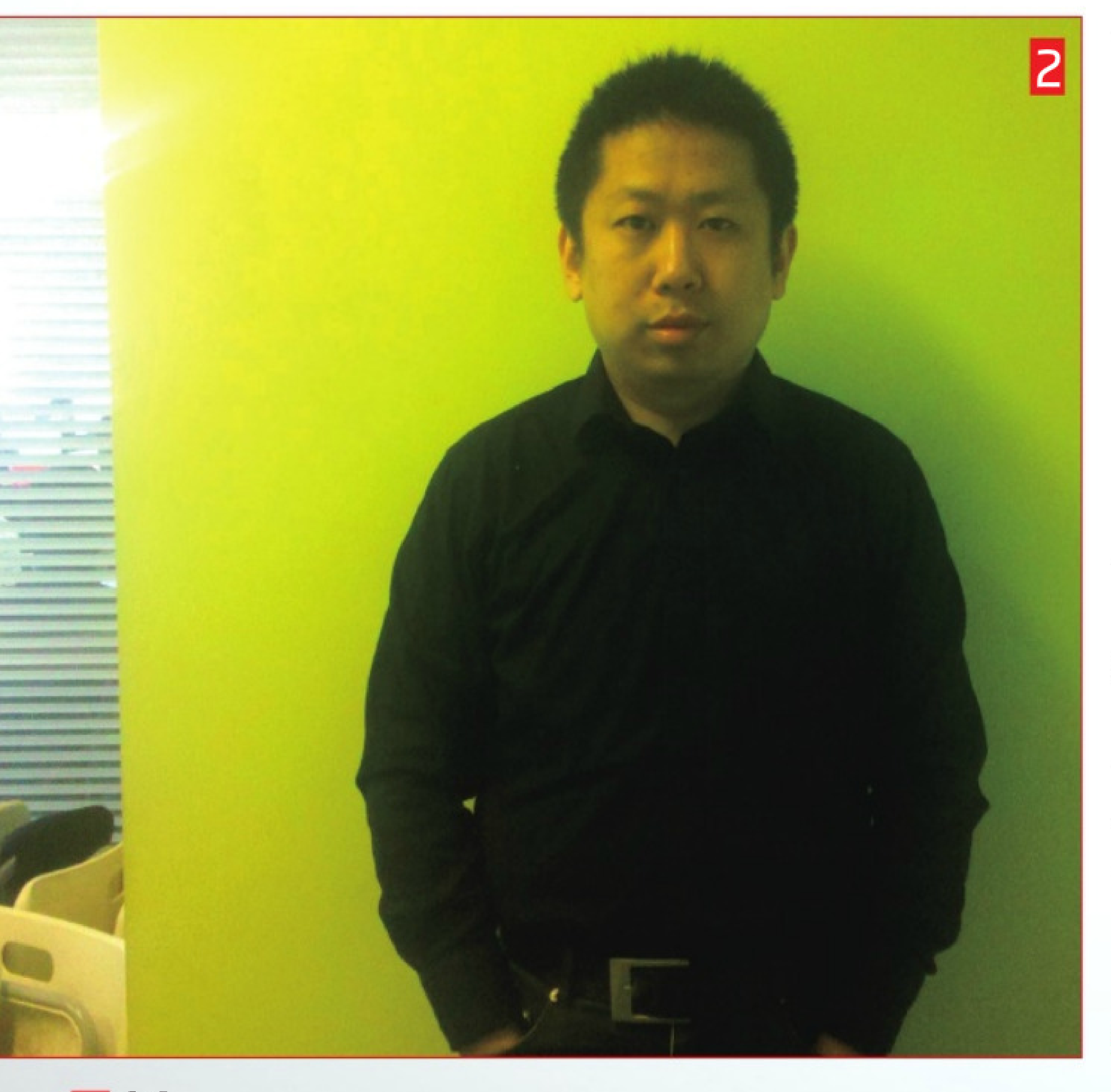
在“大软”工作，但仍心系“大软”。我就是....最早期的老编，英明神武的黑暗大人。目前我的工作也和游戏行业相关，每年一度的北京最大游戏行业展会“网博会”在今年10月份迎来他的十周年，10月19日第十届网博会将在北京展览馆拉开帷幕，希望各位到时都能莅临参观玩耍，现场威风凛凛霸气侧漏的那位——就是本人了，到时候见！

李鹏：我才意识到我们当时工作的伟大和平凡

在《大众软件》当编辑，是我毕业后的第一份工作。获得这份工作实在是很巧合，当时《大众软件》的第一期刚刚面世，当时自觉得是电脑高人的我看了以后有颇多感慨和意见，于是提笔就写了一封信寄到了编辑部（注意是真正的信，而不是E-mail什么的）。然后，就接到刘贫和社长和徐国成主编的电话，邀请我加盟《大众软件》。当时，没有任何编辑经验的我，可谓初生牛犊不怕虎，真的就一头撞进了《大众软件》，成为了一名光荣的编辑。

在《大众软件》的5年，是我的第一份工作，也是最重要的一份工作。在这里，我学习到了如何工作、如何做一个优秀的员工、如何管理团队……总之，为我以后的发展打下了坚实的基础。在那个信息很是贫乏的时代，《大众软件》作为中国电脑和游戏行业的先行者，为无数用户带来了丰富的精神食粮。不过，当时身在其中的我们，并没有意识到我们身处的是一个多么伟大的时代。

现在，随着年龄和经验的增加，回顾当时，我才意识到我们当时工作的伟大和平凡。说伟大，在一个没有互联网的时代，《大众软件》有效地将当时最新的IT知识以通俗易懂的方式传播给了大众。说平凡，现在看起来当时完全是因为信息的不发达，才给了《大众软件》这样一个机会。想当初，我们发行《大众软件》配套软盘（注意，是1.44MB的软磁盘啊）时，利用那一点点有限的容量，为用户提供了有限的几个共享软件，就受到了普遍的欢迎。我记得当时的几期配套软盘的发行量都突破了10万张。要是在目前网络环境基本完善的时代，这一点点分享又算得了什么呢。



同样，应用心得、疑难解答、游戏攻略、秘技分享这些栏目，也都是在当时传播渠道少得可怜的情况，为用户提供了一个有效的知识发现和分享的平台。当然，随着网络的发展和普及，《大众软件》的栏目和功能也在不断地调整以迎合时代的需求。我还记得，那个时候第一次登录Internet，使用的居然是Unix系统，没有了熟悉的“C:\>”，对着那个“$”的提示符，生生是啃了一天的Unix使用指南才顺利地上了网。浏览器方面，不论是IE还是Netscape都没有，只有一个简陋无比的Mosaic。谁能想到，当时那个速度缓慢、内容贫乏的Internet，能发展成现在这个深入到我们生活的方方面面，已经能够影响社会发展的庞然大物。

在那个电脑还是以386、4MB内存为主的时代，我们还在使用DOS + Windows 3.1的系统环境。比起现在动辄上4核的CPU和上GB的内存，所能带来的体验根本无法同日而语。但是，就是在这种环境下，新浪、网易、搜狐这些公司逐渐开花结果，造就了我们现在的这个无限精彩的世界。现在，我还保留的一张“四通利方”的名片，所有人是“汪延”，头衔的“市场部副经理”。我还模模糊糊地记得，当时好像是去找他了解Richwin 4.2的软件。那时，他们公司的Logo已经改成了“新浪网”。从1995年到现在的10多年时间，《大众软件》经历了400期的发行，中国的IT产业也经历了天翻地覆的变革。

离开《大众软件》后，我从一个写游戏攻略的编辑，变成了一个开发、销售游戏的行业从业者。要说最大的感受是什么，那么就是对游戏的狂热有所下降。当初体验《仙剑奇侠传》一代时候是那么的激动和兴奋，后来虽然因为工作的关系，能够远比玩家早早的就体验到《仙剑奇侠传贰》和《仙剑奇侠传叁》，但因为对游戏制作过程的了解和直接查看了游戏文本，也就失去了当初的那种神秘感。同样，随着网络的发展，游戏也从单机演化到网游；从PC平台侵入到了我们的Pad、手机中。现在我是光荣而时髦的Android游戏平台的运营者之一，继续扮演者为用户提供精神食粮的角色。

工作17年以来，虽然获取信息的方式越来越多、信息量越来越大，但反而更怀念刚到《大众软件》开始工作的那段日子。那时候的知识和信息虽然比较少，但正因为如此才能认认真真地吸收。而现在的我，越来越无法踏踏实实地全方位深入了解新的知识了，更多的时候只是走马观花的浅浅而读。我想，这可能也就是平面媒体到了目前仍然还存在的理由，毕竟这种经过精心编辑整理的知识，和微博上杂乱无章

2.从游戏编辑到光荣而时髦的Android游戏平台的运营者

的信息是不能同日而语的。

最后，希望在未来的日子里，《大众软件》仍然能担负起IT信息的传播者的使命，不断地为读者们带来新奇而有趣的内容。

Walker：写在400期边上

岁月并不如歌。

12年前。

2000年，是“大软”历史上值得纪念的一年，那也正好是新千年的开端。在那一年，《大众软件》迎来了自己的5岁生日。现在的大软读者们，已经经历了一代人的更迭，应该没有多少人还知道那本“大软红宝书”了吧？在一众小编七嘴八舌为这本纪念自己心爱杂志5岁生日的小书定名的过程中，编辑部最具才情的小编百合语出皆静，后来这本小书便被称为：《写在杂志边上——大众软件五周年》。

“写在杂志边上”，这个名称仿自钱钟书先生的散文集——《写在人生边上》。以我们的人生阅历，自然不敢也不能在“人生”这么大的题目旁边写些什么东西。但“写在杂志边上”，却是多么恰当地为我们这些《大众软件》的接生婆们下了一个注脚，12年后再看这个名字，仍然是那么地耐人寻味。

于是，在迎接《大众软件》400期即将到来的这个时刻，我便也写下了这样的题目。

其实岁月，并不如歌。在努力讨生活的日子里，被现在这个无比功利的社会惨痛地修理和改变着，充满了争斗、屈辱、挫折和相互的伤害。只是当人们回首往事的时候，所有的伤痛都将渐渐淡忘，而那些在生活中偶然闪现的美好与善良，如同跳跃的音符一般回荡在岁月的五线谱上。

《大众软件》，自她创刊的那一天以来，已经陪伴着她的读者们走过了将近20年的日子，但这并不重要。第400期，也只是遥遥路上的一个普通界碑而已。人来人往，杂志始终在那里，静静地躺在书报亭里，躺在人们的床头案上，与饭盒相伴，与手纸为伍，编辑和读者心中所记得的，只有杂志为他们所带来的点点滴滴的快乐心情。

因此，在这篇小文里，请允许我再次从记忆中重现一些创造快乐的人们，为生活所迫，他们中的大部分人都早已各奔东西，然而我们可以挥动神奇的时空魔棒，让他们在这里再次相聚。

小编黑暗：《大众软件》的元老级成员之一，在很长的时间里都把握着杂志的发展方向。虽然有点发胖的身材不太像江南秀士，但深沉宁静的性格却显示出来自宁波的痕迹。你可以经常在2000年以前的编辑部报告和榜评中看到他的精彩文字，意味深长而又轻松诙谐。

小编鲲：《大众软件》的元老级成员之一，编辑部里的超级“碎催”，人到哪里哪里就不得安宁，配合着超过机关枪的典型京片子语速和让人发毛的动作，让你神经根根崩断。得意之作一为国内最早的《仙剑奇侠传》攻略，一为《心跳回忆》的国内发行，其成就杂志社内至今无人超越。

小编百合：“长夜漫漫，无心睡眠”，他是编辑部里公认的公子哥，虽然是北方人，但却一身江南书生气，飘逸潇洒，才情横溢。为人宽厚善良，海阔天空，无所不谈，曾经主持过编辑部多项重要工作。

小编黑木：唯一一个在杂志封面上露过真容的小编，可见其在“大软”的资历之深厚。长年主持最受读者喜爱的攻略栏目至今，性格温和宜人，与鲲的急躁狂乱恰成对照。黑木也是杂志社里工作最为勤恳的小编之一，可惜在多人游戏中防御有余攻击不足，成为队友的梦魇。

小编蓝星：《大众软件》的元老级成员之一，几乎经历了“大软”所有的重要事件。酷爱光荣出品的各种三国和日本战国背景SLG，但玩游戏则属于绝对的“博派”，其名言就是“没有我没改过的游戏！”文风细密生动，娓娓道来。不过由于过于痴迷于游戏，平日里总是处于半睡眠状态，如果与鲲碰上，则必定会爆发一场好戏。

小编辰烽：典型的京城大少，为人慷慨大气，语言机智幽默，能担当，有清代遗风。曾有读者投书疑其闷骚，大怒，连续发文与读者论战，成为软史一大公案。至今为杂志上下筹措，隐忍不拔，成为杂志中流砥柱。

小编天堂鸟：长期执掌游戏前瞻栏目，游戏经历极其丰富，思维活跃、语言犀利是其突出特点。他为《大众软件100期攻略精华100》所写的动作游戏部分的编辑导语，我至今仍然印象深刻。

小编凡派尔：极其痴迷于游戏的骨灰玩家，也是个性情



3.怀念那时的《写在杂志边上》

中人。他与我同一天进入杂志社，算是很有缘分。后来带领一票人马开创了《大众游戏》的新局面。但长期在游戏中的过分投入，严重损害了他的身体，离开杂志社之后不长时间就英年早逝，令人唏嘘不已。

小编李红警：温厚勤恳的豺哥，因其在编辑部“红警2”联机对战中的残忍暴虐表现而被众小编冠以“李红警”的代称，其实生活中的豺哥是个很和善的人，由于他的踏实肯干而被委以“实用软件”栏目主编的重任。不过在编辑部的红警大战中，仍然总是处于1个人面对三四个小编外加三四个电脑的窘迫局面，常年可以看到豺哥基地里各色坦克往来穿行，如入无人之境。

小编林晓：林晓姐姐的大名可以说老一点的读者无人不知，温柔委婉的她是国内著名的科幻女作家之一，长期主持读编往来栏目，与广大读者结下了深厚的情谊。

当然活跃在我的记忆里的小编还有很多很多，例如小编啃、小编阿飞、小编ljj、小编生铁、小编Lanqiao、小编狂人、美女小编Suki、美编宋、美编小祁等等等等，限于篇幅不能一一尽录于此，实为遗憾。

历史是由人书写的，有了这样一群生动的人聚集在一起，就能写出这样一部鲜活的编辑部故事，这便是我要在这么一篇纪念小文中为他们立此存照的原因。

多少年之后，我仍然会记得那年在编辑部，在《大众软件配套光盘》中所读到的一段文字：

阳光明媚的午后，
风，轻轻吹动书页，
然后，一切归于平静。

生铁：对最美好的时光，我往往不知能说些什么

十年弹指一挥间。总觉得在“大软”生活工作的11年，只不过是一段短暂的时光。以至于现在电视里看到一些人回顾自己的经历，有时会提到自己如何在2005或者2006年走向社会迈向成功时，我才能意识到，我在“大软”的时间确实不短了。

大学毕业后，我在一家广告公司里做了一年的业务员。公司不大，从广告策划到跑客户我都要干。当时这个公司主要针对北京电视台的几档节目做客户，其中一档节目叫《家电世界》，我现在还记得。如果不是来到《大众软件》，我也很可能就在广告行里做下去，也可能干得还不错。但我猜我可能没有现在这样快乐。因为当我告诉我的朋友们我在《大众软件》做记者时，他们一致表示，我就是干文字工作的料。

我最初喜欢看的游戏杂志，其实并不是“大软”。而且自己买的少，借朋友看的多。但因为1998年之后，自己有了台在当时还不错的电脑，也主要是为了玩游戏，我开始集中买“大软”看。如果不是1999年秋天《大众软件》刊登的招聘启事被我看到，我的人生一定和现在的轨迹不同——但它究竟会更好还是更坏，我现在一点都不敢想。当时固然看起来是失之毫厘，但后面的11年，我的生活、我对世界的看法、我交了什么样的朋友以至于我组成什么样的家庭，都会有很大区别。未必不好，但我仍中意我现在的人生。

实际上，到《大众软件》工作的第一年是印象最深的。因为很多东西都立刻改变了。周围的人、尤其是因工作关系接触到的人，因为知道我是“大软”的记者，而对我有足够的尊重和善意，而这些比我此前人生中获得的尊重和善意都要多。我现在觉得，年轻人是最需要得到这种尊重和荣誉感的，对一生都有正面影响。

当然我知道人们对我的态度，其实是对这本杂志的态度。如果我没有记错的话，我是《大众软件》招募的第一个专职记者。记得工作3个月后转为正式员工时，领导对我说，今后你出去做事、采访，代表的就是《大众软件》的形象了。我尽了我的全力不去辜负这个嘱托。在“大软”的头一年，我跑遍了国内所有我知道的游戏企业——并不是人家请我去，然后坐两个小时拿车马费走人，而是我主动过去和对方交流采访。有时为了专题，我要在人家的公司里驻守一个礼拜。我几乎没有过过周末，全身心都投入在工作当中。而这份工作回报给我的更多——即使是现在的媒体编辑，可能也难以理解我为什么会这么说。这不是矫情，只是个事实。

因为我在“大软”长年负责采访撰写大部头的专题、闲

4-5.你们常常会看到两种不同状态的生铁
6.骄傲的记者部





暇时间少，并且又因为配置较好的电脑一般都留给负责测试新游戏的编辑，这导致我这么多年来，能和同事们彻夜联线对战游戏的时候非常少，十分羡慕那种酣畅淋漓的快乐。

但是写到这里，我还是没有提到《大众软件》最吸引我的地方，那就是它的“人”。我和这里的同事相处得都非常融洽，同事关系相对单纯，有点像大学男生宿舍的感觉。而且我的同事们都很有才华，他们要么熟悉电脑硬件就像熟悉自己脚趾的味道、要么文史皆通问不倒随时跳出来说我讲错了、要么就是极懂得生活乐趣所在珍惜时光的人（一边在两台机器上玩游戏一边给自己打胰岛素针）。我真的觉得他们有才华，并与这样的同事为伍感到自豪。

11年太长了，真的长到我不知该从何下笔，才能使我所有的记忆得以重现。因为每一天都怀有感恩的心情，而难忘的日子（或者深夜）又太多了，这使得我无法用更风趣、更讲究结构的笔法来形容这一切——这当中当然有过烦恼、压力和苦闷。每月两万字的专题甚至快要把我给逼疯，到了出片的日子，美编、责编、主编等许多同仁都因为我没有写完文章而只能睁着有血丝的眼睛坐在单位里干等着我。而我眼见已经喝了半斤白酒，头顶都快抓秃了却仍然一个字也写不出来。我的上司辰烽开车30多公里，来到我家里、坐在我身边亲自督军。真不知道这篇文章最后是怎么一个字一个字写出来的……而所有的这一切，对我而言终究都是值得的，甚至这种痛苦也是我热爱“大软”的一个重要原因。

多少次熬夜48个小时，然后在凌晨终于完成了工作，准备从单位离去，发现这正是别的人开始一天工作的时候……那时，回家，甚至突然成了一件令我感到空虚的事情。除了为“大软”工作以外，我真的找不出生活里太多的乐子。

在这个时代，可能没人再对一个IT媒体的从业者感到羡慕，毕竟我们每天都要上网，每天都要看着那些网站小编丢份儿、卖萌、吐槽。但在平媒时代，我知道有很多人会对我的工作嫉妒得一只眼睛发红一只眼睛发绿。对此我只能表示理解，因为他们应该嫉妒我，我自己都找不出理由不嫉妒自己，因为我在《大众软件》工作。在今天，“大软”的众多同业对手都已成回忆，而它依然摆在报刊亭最醒目的位置，是IT媒体的一枝独秀。还有什么比这个更能证明什么吗？

最后，允许我列举一下对我私人而言重要的同事。

我在大软11年来私人的好朋友有：Greg、Say（蓝星）、辰锋。我欣赏的人包括：黑暗、大漠小虾、8神经、Sting、cOMMANDO。曾经在记者部一起奋斗过的老少爷们（姐们）包括：林晓姐姐、瑞雪妹妹、Sun妹妹、X-boy、冰河、Lee、大苍蝇、赤军长胜、姜君、古留根尾·我我神、司马平安、Littlewing、龙猫、心鹰、地穴领主……我不知道是不是落下了谁。总之，看看你是否知道这些人或者曾经记得他们吧。最后还有我们的美编MM们，感谢你们那么容忍我。

其实我没觉得自己已经离开“大软”，目前我只是暂时休整一下。有精力时仍给“大软”写东西。每次在报刊亭上见到新一期大软摆在醒目的位置，特别是有中旬刊在卖的时候，仍觉得很欣慰和骄傲。此外我目前也在进行一些个人方面的写作。不想在不惑之年为自己留憾。毕竟我人生中最美好的时光都留给了“大软”，现在该是时候留一点给我其他的爱好了。

枫红一刀流：爱在游戏的日子

16年前，一份攻略誊写在稿纸上面，投进了邮筒，寄给了《大众软件》，我的生活也随之发生改变……

记得我写的第一个游戏是欢乐盒的《天龙八部》，游戏的难度不大，一天就破关了，再用一天时间将过关方法整理出来，在投出的一刻心里着实有点忐忑，之后的两个月里也没再抱什么幻想，然而在一天路过书摊的时候发现我的文章居然登上了，是在《大众软件》1997年的第4期上，与天骄吴蔡两兄的文章合在一起，那时的天骄和流星雨是国内最早的游戏创作室，他们的名字早已不陌生了，能和仰慕已久的写家排在一起，心里自然地觉得极为兴奋。飞车回到家中扑在了床上，将自已写的文字翻来翻去看了许多遍，再次肯定了自已的游戏能力，于是内心被强烈的写作欲望冲击着。

在以后的日子里，几乎每个月都要抽时间写一个游戏，都无例外地被“大软”刊用了，久之对游戏写作有了一些经验和想法。一个不寻常的日子里我接到了一个电话，是《大众软件》一个叫杨文韬的编辑打来的，我不能想像在电话那端的编辑会是什么模样，然而那和风细雨般的声音让我感到极是亲切，我听着电话里的言谈笑声，那端不象是一位编辑大人，而更象是一位久违的玩友。我们谈了很多有关游戏的想法，也谈了更久远合作的意向，一席交谈之后才觉得编辑不是高高在上遥不可及的，他们也是普通的玩家，也有打游戏时的苦恼和兴奋，只不过他们热爱都在和游戏有关的这个职业里。

随后我写了《神雕侠侣》的攻略文章，这部金庸先生的大作我拜读过三遍，而智冠改编的这部游戏虽有点虎头蛇尾，在图象和操作上还是有所突破的，情节同样感人至深，谜题也是很多的。这是我开始用心写的第一篇文章，使用武侠小说惯用的章回体，尽量将原作的风貌展现出来。从那时起每个月的《大众软件》都有我的文章，而我也全力用心去写，产量也比以前大为提高，比如《绝音魔琴》的迷宫是较难的，不过在我分析程序去掉随机的地雷之后用半天就打穿了，将过关的细节整理出来仅用了一天的时间，心里那种纵横捭阖的爽快就甭提了。

在之后几年写游戏的过程中我还认识了更多的编辑朋友，如喜欢日本动漫的李鹏、负责评论的Greg，还有神秘莫测爱看武侠小说的主编，爱陪MM聊天的抱抱……他们都是我游戏道路上的朋友，也是文字写作的良师，一个建议和一点鼓励都让我备感温暖，受益良深。

16年间，沧海变成了桑田。崛起了网游运营商，不见了欢乐盒、第三波和智冠。网络游戏如过江之鲫，在九州蔓

7.枫红一刀流在本刊的处女作

8.战斗环境——你们曾看到的攻略就是在这里完成的





延；单机游戏若西风残烛，象大漠孤烟。

16年间，写着游戏从未间断，写过的文字盖有千万，没有一帆风顺，意外总是难免。某些媒体会忘记买单，约稿的朋友也会消逝不见。

16年后，我依然坐在电脑屏幕前，打着游戏，抽着便宜的烟。

随着电脑和手持设备的普及发展，从网络获取资源渐成习惯。或许，网媒和纸媒同时进取，才会有一片艳阳的天。而说到“大软”对作者的待遇，这牵扯到柴米油盐，想起有些心酸。想当年，“大软”对“特约作者”的考验那是相当的严格，而相应的待遇也是非常靠谱的。再往后的几年，也曾多次收到“大软”优秀作者的奖励。然而时至今朝，媒体大环境随着时代的进步发生了变化，人们接受信息的方式更多的转向了网络和多媒体，像“大软”这样的平面媒体也难免受到了网络大浪的冲击，而这大浪也直接拍在了作者们的头上——16年间的物价不知翻了几番，稿费的标准却未见等价提高，但值得肯定的是“大软”仍能一贯坚持准时（节假日提前）发放稿酬的优良传统。尽管我完全能理解因杂志制作成本的提升以及平媒发行市场的收缩给“大软”带来的压力，但我也完全有理由代表广大“心酸的”作者们希望“大软”能想办法维护好一支高精尖的优秀作者队伍，让这些网络大潮的淘金者们能充满信心地为读者朋友们淘出一篇篇实实在在的真金白银式的佳作出来。

邹屹：我曾改变了“大软”形象

“大软”，一个造神之处。为什么呢？都是神人，从古至今以及未来。

大家好！我是“大软”一位小编，美编红狐狸。我曾经是《大软》的一位非著名粉丝，然后在公元199X年某期上看到了一个招聘启事，从此就再也没买过“大软”。

说起来我和“大软”是有缘分的，黑暗约我面试，打了3个电话，第一个我没听见，第二个我没接，接到了第三个，后来我问他怎么这么执著？他说“缘分吧”。

我到杂志社的时候，编辑部刚从地下室搬到楼里，正好逃避了搬家劳动。当然更重要的，是让我对这个曾经无数次憧憬的神秘场所有着非常好的第一印象，窗明几净，大家都紧张忙碌地玩着游戏……

说起美编的工作，我还是比较有发言权，因为我的到来给杂志的形象带来了一些变化。刚接手杂志美编工作的时候，排版还是使用方正维思软件，那是一套通用报版软件，就是排报纸的，用来排杂志自然限制多多。于是，换排版软件。内容美化方面呢，有这么几个地方，现在看来俗不可耐，当时可是先进生产力，统一栏头、图片化题头、图文绕排等等……这么说着可能太枯燥了，举个小例子哈，譬如从某年开始，“大软”的书脊上就有那么一条图案，如果全年集齐，您就能在书架上看到一个完整的“大众软件Logo”，这是俺想出来的，原创。再比如封面，很长一段时间，“大软”的封面都是美编负责设计制作的，各种风格，我也做了不少，有3D的有平面的，当时大软美编的电脑设计能力那也不是盖的。

接着说美编的工作，因为我是美编的头儿，我就代表美编们了……其实工作还是挺辛苦的，没时间玩儿游戏，在此鄙视某些打着测试旗号玩儿游戏的人。排版就不细说了，编辑给了稿子图片，没有图片或图片不合适的我们就一起找合适的，拍照也好扫描也好，反正要图文并茂。老读者可能看过一篇文章《你听说过网络寻呼机吗？》，题头是一个汉显寻呼机屏幕上显示着这几个字（文章是写ICQ的，那年代还没QQ），那个寻呼机就是我的，现在还珍藏着，那字儿可是专门呼上去的！

接下来的工作可能知道的人就不多了，经过编辑N次修改的杂志最终定稿以后，我们就要马不停蹄地拼版、出片、打样、送印刷，这时候时间就是生命，我们往往是连轴转。片子交付印厂后，要去盯厂，因为杂志每期印刷量巨大，负责盯厂的同志要每隔一段时间就拿出一些页子来校色，这个同志长期以来就是我……然后，成品的杂志就出现了！

其实难得有这样一个机会，真不想说这些格式化的工作，还是写点不能说的吧，压抑在心里那么多年，维基解密都不知道——

为什么说“大软”都是神人，因为有如下症状：有一个老编，一辈子都在玩一个游戏《太阁立志传2》，还是日文版的；另一个童颜老编对各种漫画人物如数家珍，木有他不知道的；还有一个老编，他的头像上了”大软“封面……

杂志社发展很快，我们和当时的竞争对手竞争也很激烈，楼上的空间很快就不够用了，于是又在相距不远的楼下租了整层半地下的办公室，美编们也都搬了过去，半地下倒

没什么不好，就是怕下雨！小区排水不好，下大雨大家就要抗洪，搬沙袋挡“洪水”这种情况每年上演，直到我离开”大软“的这一年。

公元2001年，《大众软件》租用了新的整栋写字楼，然而我非常幸运的又没赶上搬家。但我把青春留在了这里，把我对电脑的热爱，对IT事业的满腔热忱分享给了热爱“大软”的广大读者。我进入杂志社时杂志的月发行量是7万册，我离开时是60万册！这是个神奇的时代，是一代神人创造的奇迹！回忆起当初的点点滴滴，真有说不完的喜怒哀乐，对刚涉世不深的我，由衷的感谢曾在“大软”共同创造梦想的领导和同事们，这是我人生中一段美好的经历，永不忘怀。

凡是离开“大软”的同志，都开辟了自己的新天地。我则是自己创业，开设了自己的广告公司。

想想咱也算第一批IT人了吧，回想这十几年来，游戏行业发生的巨大转变，伴随着硬件设备的摩尔效应以及真正普及开来的宽带互联网，游戏好看了复杂了，但不好玩了。为什么《愤怒的小鸟》会家喻户晓？还在可玩性。一个《霸王的大陆》我玩了得有20遍，面对现在的游戏您还有这样的心思么？

想当年，《大软》曾经在中关村人手一本，随着媒体的多元化，平面媒体的市场受到了空前的挤压。我以前常买摄影和汽车杂志，现在也买的少了。因为互联网的普及，智能手机的普及，把我们得到信息的渠道占领了。平媒的优势就只剩下方便阅读和画面精美了，这当然不是巨大优势，我认为平媒的巨大优势应该是系统的专业性和强大的原创作者、记者群。作为传统产业，平媒已经积蓄了丰富的媒体经验和强大的媒体团队，所以平媒的报道虽然没有互联网快却可以比互联网详实清晰。如果一本杂志的内容有80%是购买者所希望了解的内容，那么他会毫不犹豫地购买。让我欣喜的是“大软”早就开始这样做了，我相信平媒仍然具有它不可比拟的竞争力。



9.曾改变“大软”形象的美编头儿，也不复当年长发飘飘的模样

零零碎碎说了这么多，离开“大软”以后，一直惦念共同奋斗的兄弟姐妹们，也多次去“新家”视察。那里一如既往地亲切，某老编一如既往地玩着《太阁立志传2》……

林晓：十年相伴，青春记忆

这题目有点矫情，但说的也是实情。向我约这篇稿的MerlinPinkst说了，回忆要真挚朴实，写难忘的独家故事，别煽情。好，我这篇短短的回忆文里说的，应该都是以前没和大家说过的事儿。

从2000年的9月到2011年的6月，十年多的日子，与“大软”在一起，青春韶华，激情与梦想，都一天天写进杂志里去，变成黑白的文字，变成难忘的记忆。

来“大软”前，我在一所中学当教师，业余时间搞文学创作，家就在学校门口，日子波澜不惊。那时候从我家中的床到办公室的椅子只要步行3分钟。“太幸福了，那你为什么还要换工作？”经常有人会这样问我。“大概是因为怕自己会懒死吧。”我说，最堂皇的理由是——我不满足教育几十个学生了，我要通过一本流行杂志教育成千上万的人！

其实来“大软”前，我对中国IT产业基本不了解，游戏行当的知识更几乎是零，我也没怎么看过“大软”。离开学校的时候经朋友介绍去《中国妇女报》的副刊，在那里呆了一个星期，觉得氛围不太适合我，于是到处投简历，到处去面试，拿到了一些工作机会，其中包括《瑞丽》杂志。那是一段有趣的经历，我也蛮忐忑不安的，可是总觉得既然要离开公职出来闯荡了，那么就闯闯好了，北京工作机会那么多，总会有一个适合我。

2000年正值“大软”招兵买马的扩张期，编辑部要建一个记者组，我就被朋友介绍了去。同时面试的还有位新闻专业毕业的应届大学生。给我们面试的是Walker，人高马大，声若洪钟，站在低矮的地下室里，那叫一个气势。幸好，记者组并不和编辑部在一起办公，否则，我怀疑在Walker的高压下我能不能坚持到试用期满。Walker对工作要求高，对我们这些新人寄托的希望也很高……记者组另两位同事生铁和King，则都属于沉稳内向型的“闷骚”男子，没有太多建议给我们两个试用者，也没有干涉我们的工作，基本上我们有什么想法都予以支持。我当时兴致很高，研究产业，研究市场，报选题，跑中关村，喜欢“记者”这个头衔，试用期一定要拿下来！而新闻专业的那位大学生就不适应这样的工作方式。于是，试用期结束的时候，她走了，我留下来了。

这一留，就留到了2011年。其间介绍我进“大软”的朋友走了，前后脚到“大软”来的姊妹走了，亲若手足的同事走了……记得Walker走的时候着实伤感，因为一直把他视



10.林晓和她的娃娃

作职场上的老师。也曾为了“大软”的种种办刊思路方针伤脑筋，为了杂志部门整合而扼腕叹息。看到读者来信说“最喜欢‘大软’的3个小编：冰河，8神经和林晓”时，我有欣慰也有黯然，不知道林晓能陪读者到几时。

林晓是我在“大软”上用的笔名，出自“碧云天，黄花地，西风紧，北雁南飞。晓来谁染霜林醉？总是离人泪”，王实甫《西厢记》中的词句，其实是悲凉的。但我喜欢清晨的天空，喜欢露水深重的丛林。我的另一个笔名是凌晨，林晓恰是凌晨之后的风景。初到“大软”的时候，绝不提凌晨两字，把写科幻小说的凌晨与做读者知心姐姐的林晓分得清清楚楚。后来发现其实编辑部蛮支持我的私人创作，Walker在外面还颇有些为编辑部里有科幻作家自豪，才略略对读者透露些凌晨的行踪和林晓姐姐的爱好（我是有多精分的一个人啊！）

接手“游戏剧场”栏目后，常常利用私人关系拉朋友们来写作，游戏是个筐，奇幻啊、科幻啊都能往里面装，所以潘海天（大角）才有了《命运注定的空间》，星河有了《魂系四海》，刘维佳有了《烛光岭》，杨平有了《寂静都市》……这些科幻小说家的游戏小说汇编成一本书，就叫《命运注定的空间》，是我编辑的图书中很得意的一本。当然，奇幻小说作家们也没放过，文舟、阿飞、唐缺、飘灯、狼小京、菁瓜……都成为“游戏剧场”的作者。我的“游戏剧场”目睹了奇幻文学与科幻文学的分家，见证了中国奇幻的兴起与平淡。而凌晨这个名字，渐渐演变成了江湖外的传说。

一天在电视新闻上看到王树彤，当年我采访她的时候，卓越正在互联网的泡沫中漂浮，但已经找到赢利模式，她作为CEO贡献卓著。现在，她早已离开卓越，领导着自己创立的电子商务网站敦煌网奋斗在电商的行列中。看到电视屏幕上她变化不大的容颜，我忽然觉得，“大软”其实也是个金字塔，和当年我的学校一样，把我隔绝在社会外，让我变懒了……

离开大软，是非常不舍的。有家庭因素，也有个人想再拼搏一把的野心。也许，我还会有第三个笔名吧。幸运的是，我和“大软”的缘分没有因我离职而分开，林晓姐姐依然在大家的身边。而凌晨，这位在想象的宇宙中跋涉了亿万光年的行者，也终于回到地球上，开始整理她的心得体会，相信不久的将来，大家会看到她的新作《破晓：寻找祖源星》，一个关于爱情、友情、青春和信仰的故事。

2012年，大软400期，希望那些我没有能与之共事的新同事们能给这本杂志带来更多的活力与激情，我们一起期盼500期的到来。

李卓：关于大软，那些令我怀念而你们却不知道的事

每次一写这种文章，我就习惯性地不知从何说起。那么这次从何说起呢，就让我想到什么说什么吧。

初到编辑部，我就震惊了，这里简直是个“妖怪集中营”，汇聚了各种不可思议的人。起先组织上安排Say老爷（也就是蓝星）作为我的师傅。Say老爷带新人那是相当的有一套，总的来说就是什么都不管，简单讲了讲工作流程就“太阁立志”去了。开始几期我都是在痛苦煎熬中度过的，想不出选题、写出不东西，这时正义的朋友生铁君出现了。生铁君是对我影响很深的人之一，我相信他自己都不知道。据说这家伙刚来编辑部的时候，是个留莫西干头、戴耳环打眉钉、穿黑风衣和大皮靴的摇滚青年。不过我认识他的时候他已经变成了一枚温和内敛的成熟男人，当时他一边嘬着烟屁一边说：“如果你实在想不出新颖的选题，就做最俗的吧！”感激涕零之余，这句话被我奉为至理，于是在我的编辑生涯里有了无数个最俗的导购专题。后来我也带过几枚新人，一度从自己的切身体验出发，手把手地教，逐字逐句地改稿子，结果总是适得其反。我才发现Say老爷是对的，新人要在独自摔打中才能快速成长。

我是“数字码头”（后来是数码来风）栏目的第一任编辑，或者说是因为这个栏目的创立，我才有机会进入编辑部。最开始的时候，这个栏目几乎没有什么资源，没有厂商听说过这个栏目，意味着没有评测样品、没有技术资料、没有人请你去新产品发布会。我每天都要花很多时间用各种方式去联系厂商，我几乎打遍了每个厂商留在广告中的400、800等各种电话。偶尔客服MM会告诉我厂商的总机号码，但更多的时候是“不方便提供”。后来一发狠，干脆按着厂家地址打上门去，带着样刊挨家挨户地拜访，如果见不到市场或媒介负责人，我就堵在门口不走。事实证明，没有敲不

11.深感"摄影穷三代"的李卓君



开的门，"数字码头"的第一批厂商资源就是这样积累出来了。后来我渐渐发现，"大软"的人在骨子里都是有股狠劲的，前辈们几乎都曾一发狠而不可收，为了抢攻略、挖新闻，记者组和游戏组的人可以在厂家的办公室里睡一个礼拜地板，风行水创造了四天四夜不睡的大软熬夜记录，搞攻略的时候Cross骑着自行车都能睡着……

差不多同一时期，还有一个人也在编辑部的角落里默默地"打厂商"，这个人就是大漠小虾（目前已经换了一个全新马甲，新读者们大概都认不出来了）。这家伙从外形上看是标准的弱小生命体，白细高且腹黑，一着急就有点结巴，特技是现场作诗以及各种黑。大漠小虾对工作有种近乎偏执地投入，抠起细节来固执得令人发狂，以至于8神经在看《生活大爆炸》时惊呼Sheldon为"赛大漠"。这个一手缔造了《软史》和《人周》的家伙后来成了我的好基友，我们经常一起熬夜写稿子，然后在半夜里一起去吃饭，捎带手黑一下整个太阳系。在我离开编辑部前，我们还同居了小半年，期间大漠小虾总是被我的猫挠得遍体鳞伤，但依然执着地要给它爱，然后在第二天到编辑部显摆胳膊上的血道子。在"大软"熬的那些夜教会我如何将一个个飘在空中的点子变成有可操作性的方案并最终实现，教会我重视工作中的每一个细节，哪怕已经熬得半死不活。

既然提到了8神经，就不得不说一下我们共同发起的一个松散的、与世无争的民间组织——烟协。烟协的主要成员是冰河、8神经和我，后来逐渐吸收了小明斯基、fly等人，为了不影响其他同志们，烟协的活动都在盥洗室进行，就连King大人也一度赞助烟协活动道具，发展得好生兴旺。烟协成员们在吸烟放松之余，讨论各种选题，轻松融洽的气氛令我思念至今，许多深受群众喜爱的选题都是在烟协活动中诞生并逐步完善的。不曾想烟协的繁荣却恶了不会吸烟的大漠小虾，这家伙在他暗中操控的《软史》《人周》中孜孜不倦地黑烟协，骨干们先后惨遭其PS。说起来都怪风行水当年轻忽大意，面试时被大漠小虾一句"其他的大概都会点，唯独PS一窍不通"给哄了过去，贻害甚深。

风行水是另一个对我影响很深的人，他对我的意义早已超越了好基友的范畴，当初就是他哄骗我来做了一枚光荣的小编，后来也是他在精神上感染了我，使我腐化堕落成一个闷骚的文艺青年。这个人工作起来没得说，细致且井井有条，放在三国里绝对是内政90以上的精英，从他身上我学到很多东西。

风行水大概是我见过的人中精神世界最丰富多彩、精神力量最强大的人，总是能搞出一些出人意料的事情。想当初《大航海时代》刚刚Online的时候，King和cOMMANDO兴冲冲地结伴去欧洲做海贼，没成想被人打得抱头鼠窜，流落异乡。是风行水挺身而出，用自制外挂带着King的大号、中号、小号、小小号一路练级不辍，走上自强之路——为了帮助同志而不惜沉迷一款网游并开发专用外挂的人实属平生仅见。在我刚开始创业住在工厂的悲催日子里，风行水曾骑着自行车赶了150多公里路来看我，休息一日后又孤身返回。我真担心他的足迹永远停留在回程的半路上……

离开"大软"就要满两年，现在我和发小一起走在创业的路上，销售的产品是工业用阀门，好不容易组建了一个小小的团队在商海中搏杀，有时候觉得前途一片光明，有时候又觉得自己就要撑不下去。偶尔我也会和自己的同事们分享一下曾经在编辑部的经历，一个个小故事中隐藏着"大软"留给我的烙印。我希望能将这个小小的团队打造得像"大软"的编辑部众一样，快乐而有战斗力。每每在处理事情的时候，我就会想如果是King会怎样做，如果是风行水会怎样做，想着想着就会不由自主地陷入回忆中……我才发现我虽然离开"大软"，但我的根是扎在"大软"的。曾经有幸做一枚"大软"的编辑，是我非常自豪的事。P

编后：500期会是哪一天？按照现在的周期将会在2015年的1月下光临，也许……可能……就会在2014年7月下提前来到呢？当然，如果到2016年的1月下才能和你见面希望你也不要着急。那时的你还是今天的你么？那时的你还记得今天的一幕么？那些和"大软"一起走过100、200、300期的人们，他们还好么？这就是我们为《大众软件》400期奉献的纪念专题。这些零碎的回忆片段，有欢乐有悲伤，也许区区几个人的回忆可能对你来说不太过瘾，也许你渴望一本更好的"红宝书"，一本超越200期纪念的大型策划，或是什么意外的惊喜。但作为这本杂志的参与者，我们都还记得300期封面上"平淡中绝不平凡"的文字，一本杂志的成功和失败绝不是一个纪念专题决定的，它注定需要在没有纪念的那99期中一步一个脚印，走好自己的路。

革命之路

■策划 本刊编辑部 ■执笔 ChinaAVG CaesarZX

去年6月12日，一位名叫Charles Cecil的50岁英国人获得了“大英帝国员佐”称号（Member of the Order of the British Empire，MBE），他就是著名英国冒险游戏公司Revolution Software的创始人。MBE所表彰的正是他和他的公司为大英帝国乃至世界的电脑游戏业所做出的杰出贡献。曾获得过这一勋章的人包括成龙、约翰·列侬，还有甲壳虫乐队。去年11月18日，英国女王为Charles授勋，我得到消息后通过网络联系到了Charles本人，在告知来意后，他热情地接受了我对他断断续续长达数周的文字采访，本文就是我对采访记录和搜集到的背景资料的整理。

爵士的序言

记得在上世纪90年代初我们发售《妖妇的诱惑》（Lure of the Temptress）那阵子，伟大的《猴岛的秘密》（The Secret of Monkey Island）横空出世了。对我而言，那正是冒险游戏依然有着广阔创新空间的绝佳佐证。

早在80年代后期，“国王密使”（King's Quest）系列就已经开始逐渐走向迂腐，止步不前。所以在1990年，我怀着超越他们的信念而建立了Revolution公司。对我来说，Revolution正是一个验证我的这般雄心壮志是否能有所发挥的机会。

必须承认，我确实很喜欢雪乐山（Sierra）的冒险游戏，尤其是第一部《国王密使》。但是我们的《妖妇的诱惑》在关键时刻起到了推动这个游戏类型得以继续发展的作用，并通过《钢铁苍穹下》（Beneath a Steel Sky）更加壮大起来。然后《断剑》（Broken Sword）便诞生了，那正是最贴近我心窝的好游戏。

1997年，《断剑Ⅱ》和《猴岛的诅咒》（The Curse of Monkey Island）是同期发售的，我非常高兴我们自己的游戏能与多年来我所敬重的游戏系列同台竞技，并且同样获得了极高的评价，在欧洲地区的销量甚至超过了后者。那真是令人无比骄傲的时刻。

附录：Revolution公司产品时间线：

1992：《妖妇的诱惑》（Lure of the Temptress）；

1994：《钢铁苍穹下》（Beneath a Steel Sky）；

1996：《断剑——圣殿骑士的阴影》（Broken Sword: The Shadow of the Templars）

1997：《断剑Ⅱ——烟镜》（Broken Sword II: The Smoking Mirror）；

2003：《断剑——沉睡之龙》（Broken Sword: The Sleeping Dragon）；

2006：《断剑——死亡天使》（Broken Sword: The Angel of Death）；

2009：《断剑——圣殿骑士的阴影导演剪辑版》（Broken Sword: The Shadow of the Templars The Director's Cut）；

2009：《钢铁苍穹下——修复版》（Beneath a Steel Sky: Remastered）；

2010：《断剑——烟镜修复版》（Broken Sword：The Smoking Mirror Remastered）。

革命之始

如果说鼠标点击类冒险游戏已死，那就大错特错了。我们有种更恰当的说法：它在激烈的竞速游戏、疯狂的第一人称射击和吓得你尿裤子的恐怖游戏泛滥的乱世中冬眠了——而且没人想去叫醒它。

从上个世纪80年代开始一直到90年代早期，这个游戏类型曾风靡全球。“国王密使”（King's Quest）系列、“猴









1-2.荣耀的时刻：Charles Cecil展示他刚刚获得的大英帝国员佐勋章
3.MBE，大英帝国员佐勋章
4.Charles在2011年GDC Europe上发言

岛”（Monkey Island）系列、“花花公子拉瑞”（Leisure Suit Larry）系列，等等等等，每个系列都有被五花八门的谜题与扣人心弦的剧情所深深吸引的忠实粉丝。接着，Revolution横空出世，她带着《妖妇的诱惑》《钢铁苍穹下》以及《断剑》和它的3部续作抓住了所有人的眼球。

率领Revolution公司起步的人，是一位自幼就迷恋游戏的英国人Charles Cecil。

当Charles Cecil还是个18个月的婴儿的时候，一名刚果士兵拿步枪顶着他的脑袋，眼看着他就要扣动扳机了，这可怕的十多秒仿佛就像一生那么漫长。一年前，父亲带着刚出生不久的Charles来到了刚刚独立的刚果民主共和国，负责监督当地的一家跨国公司办公室的运作。那时候，全家人都觉得全新的生活就要开始了，可是好景不长，刚刚上任两个月的新国家领导人卢蒙巴（Lumumba）就被暗杀，随即一场野蛮的暴动愈演愈烈，进而变成一场激烈的内战。刚果国内反欧洲势力抬头，把矛头对准了居住在刚果的白人。18个月的Charles那天早上在自己家的后院丢石头玩儿，居然刚好丢中外面一名路过的刚果士兵。要不是他们家的园丁苦苦哀求，他的小命早就一命呜呼了。

Charles的母亲Veronica Cecil当时带有身孕，由于无法再继续忍受这看似永无宁日的战乱，她带着小Cecil逃离了这个被诅咒的国家——逃亡的过程漫长而艰辛：翻山越岭、坐着小破船渡河、乘超小型邮递飞机飞越动乱地区，这一路的奔命经历最后被他母亲写进了回忆录《夜空的战鼓——逃出非洲的黑暗》（Drums On The Night Air: A Woman's Flight from Africa's Heart of Darkness，本书于去年7月在欧美地区出版，可以在Amazon买到）。成功逃回英国后，父亲又带着全家搬到非洲的尼日利亚住了一段时间，最后又回到了英国。这一切结束的时候，小Cecil才刚刚10岁。

从英格兰汉普郡（Hampshire）的比得莱斯私立高中（Bedales School）毕业后，Charles于1980年进入曼彻斯特大学主修机械工程专业。在那儿，他邂逅了学长Richard Turner。伯乐Richard邀请Charles制作一些文字冒险游戏，并向其保证，游戏能通过Arctic Computing公司发行，这家公司是他在读书的时候一手创办。

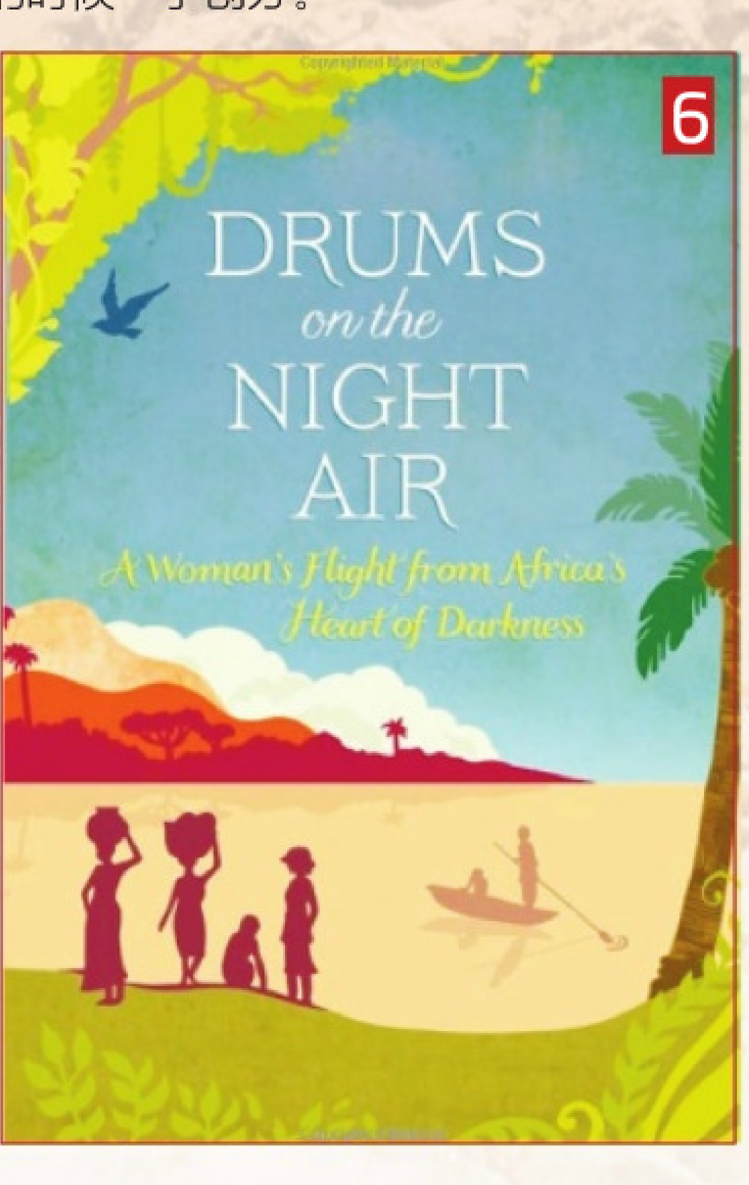
这几个游戏用今天的眼光看起来根本简陋得不值一提——1981年完工的游戏《印加诅咒》（Inca Curse），同年完成的还有《特务之岛》（Espionage Island）。一年之后，Cecil的又一款新游戏《厄运之船》（Ship of Doom）发行。这些游戏当年在ZX Spectrum和Amstrad CPC平台上卖得相当不错，还为他们赢得了不少的粉丝。于是Artic Computing诚邀逐渐小有名气的Charles担任游戏制作总监，结果被他拒绝——Charles想拥有自己的公司，自己的游戏事业。

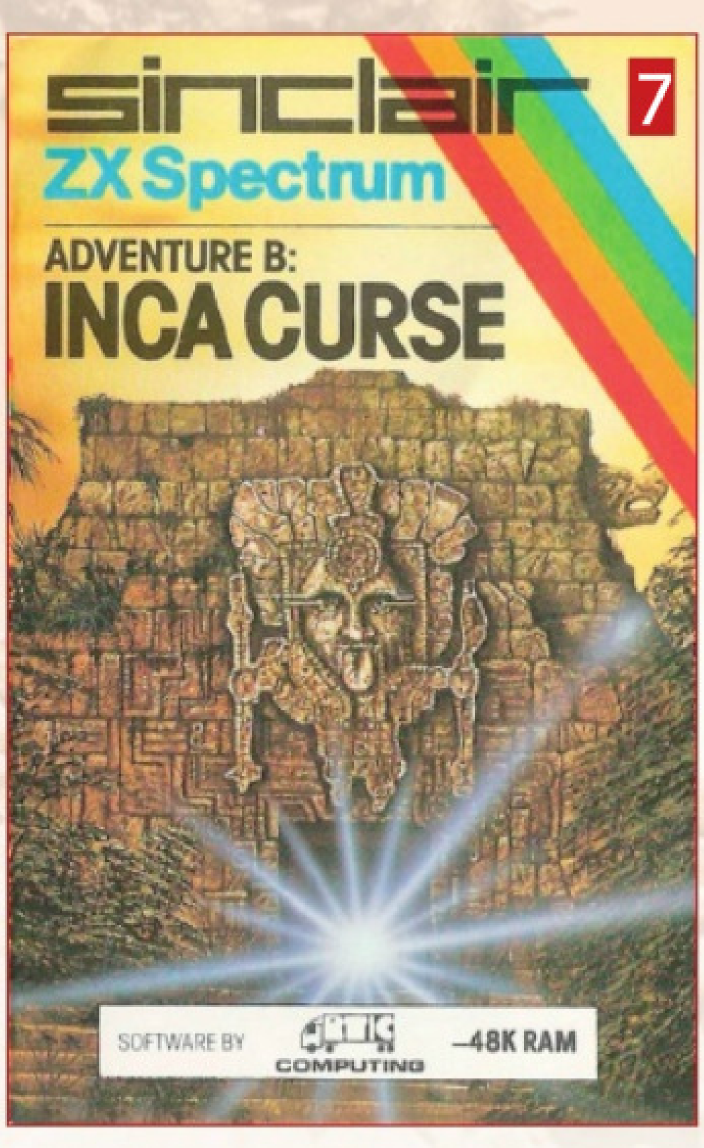
1985年，踌躇满志的Charles决心继续在游戏事业上有所发展。他毫不犹豫地创办了一家开发公司，命名为Paragon Programming。公司制作的游戏由总部位于伯明翰的发行商US Gold公司负责发行。毫无悬念地，他再一次证明了自己的实力。可是两年后，他却阴差阳错地离开了这家亲手创办的公司，加入了US Gold公司担任软件开发经理。不过他并没有久待——一年后，扬基人的动视（Activision）公司聘请他管理公司的整个欧洲开发部，于是他再一次跳槽了……

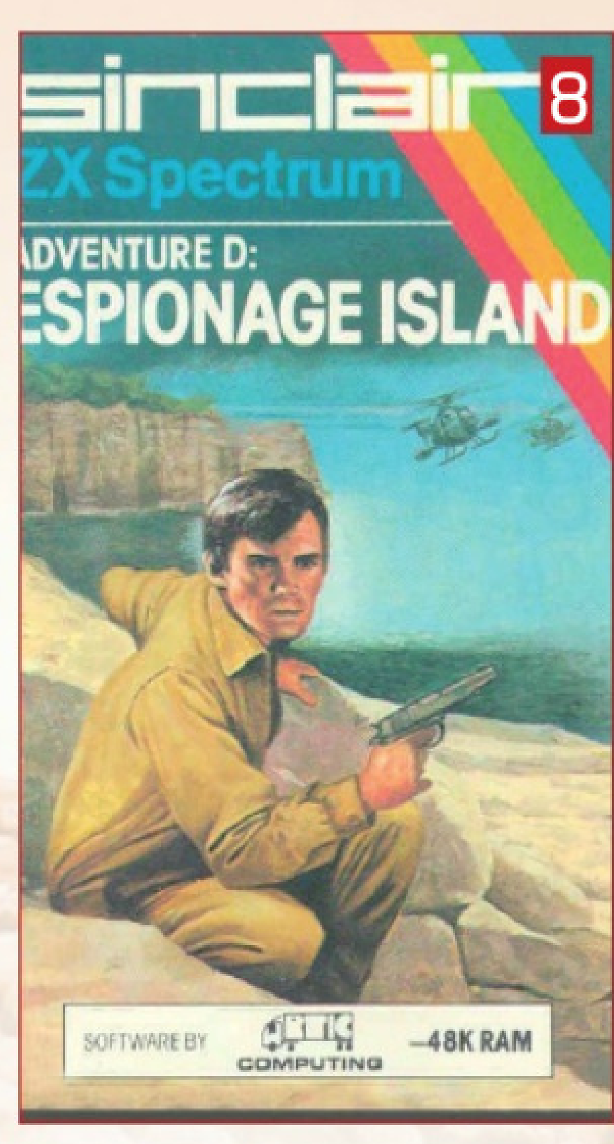
年少轻狂令漂浮不定的他备感归属感的缺失，经历了数年的折腾之后，做游戏的念头依然挥之不去。终于，到了1990年，他认清了自己的真正目标，告别收入丰厚的动视公司，问自己的母亲借了1万英镑，与好友Tony Warriner和David Sykes一起开办了Revolution Software，总算了却了萦绕自己多年的梦。公司最初设立于英格兰东北部的赫尔市（Hull），后来搬迁到了约克（York）。Charles与Revolution的制作目标和定位从来没有如此明确过：第三人称点击式冒险游戏。正是这个类型将这家公司名留冒险游戏史册。

“刚建立Revolution的那段时期，我玩了许多Sierra等公司的产品，几年来我逐渐感觉他们的游戏越来越陈腐，”Charles说，“‘国王密使’系列游戏总是拘泥于达文垂国王葛拉汉（King Graham of Daventry）的传奇，而我想做的，是建立一个制作室来开发一些现实背景的故事，让玩家有感同身受的脚踏实地之感，这样就更容易融入游戏之中。”

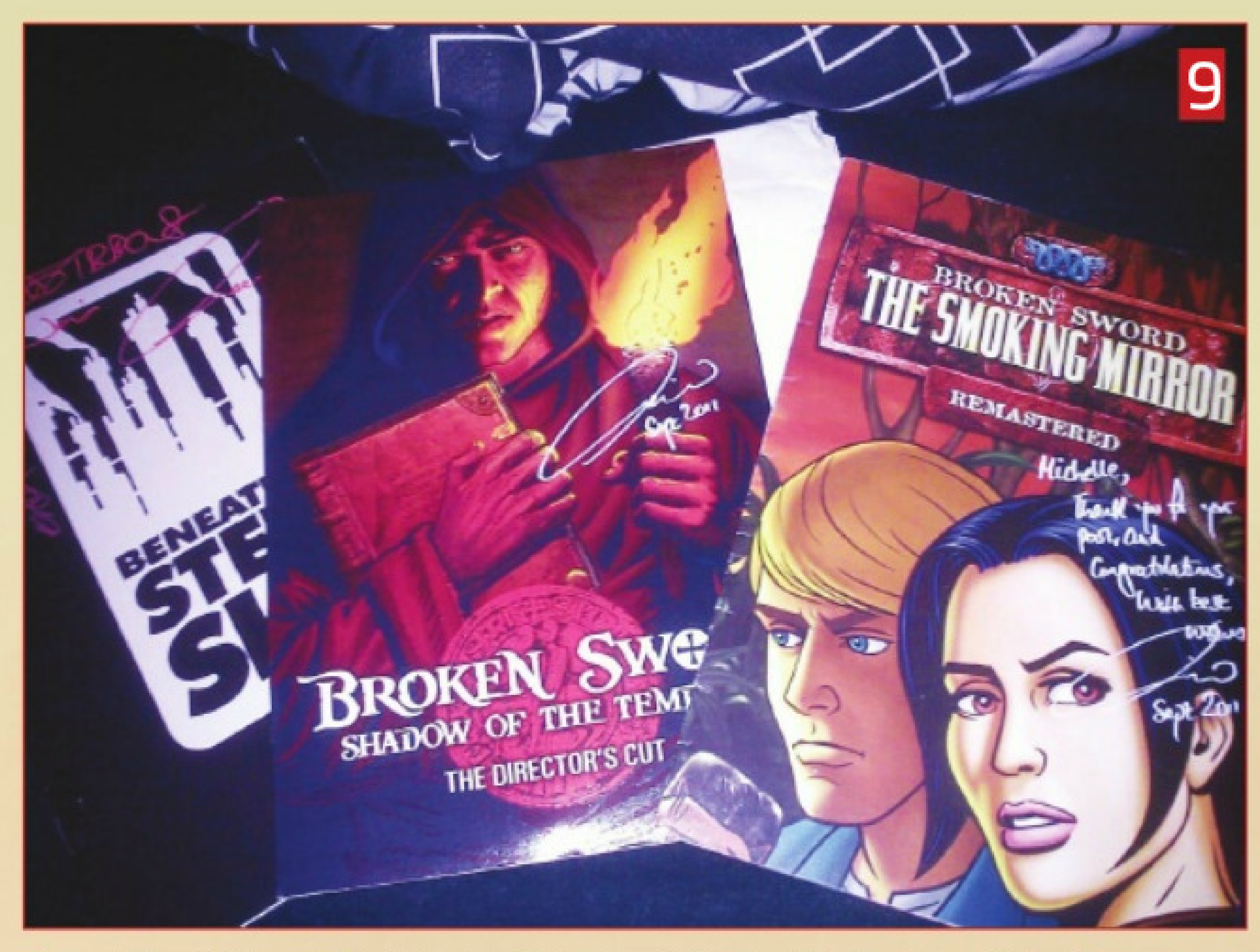








5.Revolution合伙创始人兼主程Tony Warriner
6.母亲的这本自传《夜空的战鼓》讲述的就是小Charles曾经在刚果的“冒险经历”
7.《印加诅咒》，Charles的处女作，载体是磁带
8.《特务之岛》，Charles的第二款游戏，发售于ZX Spectrum平台



9.《钢铁苍穹下修复版》《断剑Ⅱ修复版》等新作的签名海报

公司成立初期，Charles就已经确立了未来产品的基调和方向：严肃题材并带有幽默成分的点缀。这样就能与当时的竞争对手拉开差距，尤其是LucasArt公司旗下的“猴岛”系列这样用笑料堆砌起来游戏。秉承这样的主题选择和标准，《钢铁苍穹下》（Beneath a Steel Sky）这种严肃乌托邦题材以及后来的《断剑》才得以步入历史舞台。

Charles始终坚持让Revolution的每个开发者保持旺盛的斗志，就这样，他成了大不列颠游戏界的秘密武器——他的热血激情、永不言败和大胆创新，都来自于他那坚定不移的梦想。

有人说，Charles想要的刚好是玩家们想要的。所以《妖妇的诱惑》《钢铁苍穹下》，还有“断剑”系列都获得了巨大成功，一路畅销。它们将Revolution这家小公司推到了点击式冒险游戏的最前沿，而Charles也还依然与时俱进，并从不羞于做出任何艰难抉择，呃，偶尔还会语出惊人……

曾有许多人怒发冲冠，就因为Charles不小心说了些不中听的话，比如“Revolution公司所钟爱的游戏类型已经寿终正寝了”。Charles解释说：“过去我所说的一些关于‘点击式冒险游戏已死’的话一直被人诟病，但那是我情绪一时激动所说的，不代表我的真实想法。我的观点是，经典冒险游戏类型在游戏领域中是相对静态的，它只对游戏玩家的控制做出反应，而不再对现今的游戏市场有更大的吸引力了，因为玩家们想要一种更刺激的游戏体验。但作为一种控制系统和方式，我坚持认为点击式冒险还是相当不错的。”

另一个有关Revolution游戏的争议，是围绕“断剑”系列从2D到3D的转变展开的。“这两者都有自己的优势和局限性，比如，3D使游戏能展现更多电影化的效果，可是画面的精美程度却与2D相差甚远。然而，3D摄像机位置是由游戏引擎所控制的，而不是由设计师，所以摄像机的角度有时候会变得相当不尽如人意。从故事的角度来说，2D能提供玩家一种与游戏人物的间接作用力，便于玩家感情投入；而3D赋予玩家更多的则是一种联想体验。二者皆有利弊。”

那Charles本人喜欢哪个呢？他笑了：“我可不会在这个问题上纠结，我们的粉丝群显然分散在这两大阵营里，而我对这两种观点都很尊重。2D游戏能给玩家精美的卡通画风，但3D却做不到。比如，我们现在的技术还无法做到像皮克斯（Pixar）那种预渲染的3D卡通效果，也做不到宫崎骏的《幽灵公主》那样自然流畅的2D效果。我的梦想是让游戏的即时渲染达到如今影院里的预渲染3D卡通或同级别2D电影的那种档次。

如今的Revolution公司正在发生蜕变。这家曾以冒险游戏而为人熟知的公司依然会保持自己对冒险游戏的执着追求，但在继续坚持故事性的基础上，同时也在计划向其他游戏领域拓展。“我们目前正在着手开发一些新游戏，但并非冒险游戏。”Charles说，“原创一个丰富的冒险故事要承担比制作一个成功作品的续作大得多的风险。制作冒险游戏的一大瓶颈在于，几乎没有元素能被重复利用，每做一个新游戏，所有一切全都要从头来过。而像射击类游戏中里的动画、背景模型还有材质等，在后续开发中都是可以重复利用的。我想说，我们接下去要做的任何游戏，不论是什么类型的，都会呈现一个精彩的故事。游戏性当然是首位的，而故事是支撑游戏性并使其得持续的必要元素。互动叙事是一个充满机遇的领域，我们还将在这一领域独占鳌头。这也是我爱游戏的原因之一。”

妖妇的诱惑

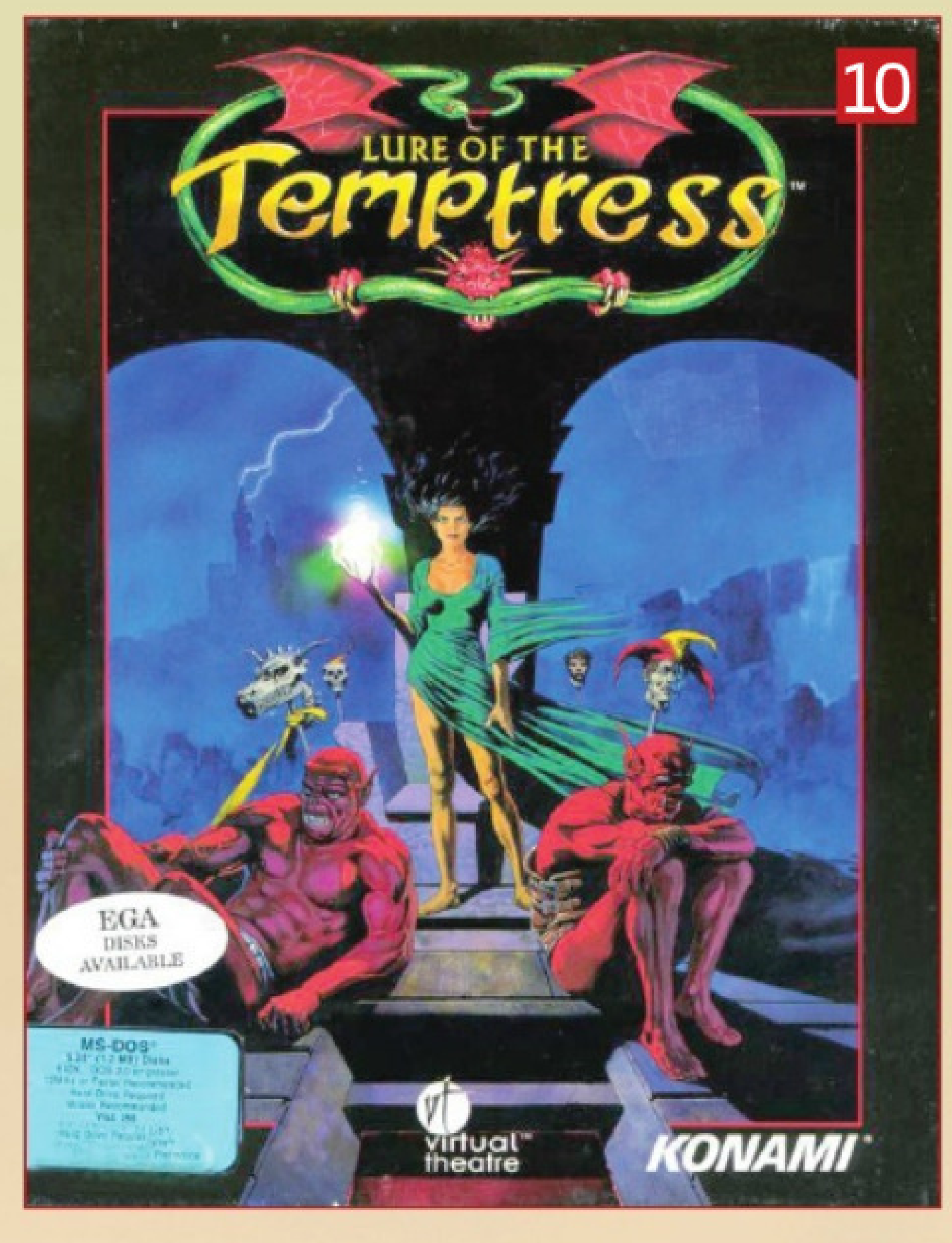
回到1989年，游戏狂人Charles Cecil心血来潮想要组建一家新的游戏开发公司。当时他并不知道做什么游戏好，但他心中对未来游戏的类型还是有谱的。作为一个冒险游戏迷，他把宝压在了点击式冒险上。

不过，现在的当务之急是要有一个制作游戏的完整系统。他需要一个能让玩家在虚拟世界中感受到灵活性甚至更大自由度的程序。于是他组织了一批人马，着手研发一款全新的游戏引擎“Virtual Theatre”（虚拟剧场）——一部引起广泛赞誉的引擎杰作。

“那时我就觉得，我们需要的不仅是一款新游戏引擎，更重要的是它要与其他现有的引擎截然不同。”Charle说，“所以我们花了两万英镑来开发Virtual Theatre，这个引擎的核心目的，是让我们能以字符串命令来直接对游戏角色产生影响。经过一整年的埋头研发，我们终于攻破了技术难关，为开发我们的第一款游戏做好了充分准备。”

Virtual Theatre是基于DOS系统的一种能令角色独立游荡在游戏世界中的引擎，让角色有自己的行动时间表，过自己的“生活”。利用该引擎制作的第一款游戏《妖妇的诱惑》小试锋芒，就已经给了LucasArts的SCUMM引擎和Sierra的Creative Interpreter一个下马威。

令Virtual Theatre引擎如此出众的原因正是它的人工智能。它允许游戏角色在游戏中有更大的自由度——彻底告别以往那种原地不动死气沉沉的NPC。你可以向那些NPC直接发出指令，让他们完成一系列的任务。如此一来，玩家们就得在

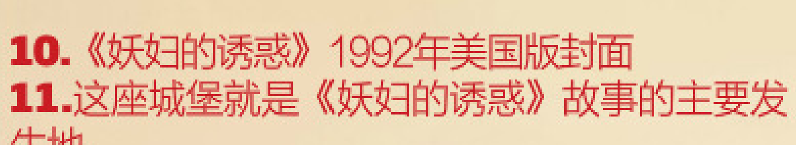












10.《妖妇的诱惑》1992年美国版封面
11.这座城堡就是《妖妇的诱惑》故事的主要发生地
12.这是Revolution的游戏中罕见的战斗画面
13.“妖妇”的绝大多数场景都发生在阴森的地牢
14.《妖妇的诱惑》这个名字最初居然来自玩笑

游戏世界里为了和一些角色对话而追着他们到处跑，尽管这么做会让一些玩家感到不舒服，但却增加了游戏的真实感。“这种技术概念在当时是绝无仅有的，”Charles很自豪地说，“Revolution还没确定在以后的新游戏里如何才能改良它并进一步发挥它的效果。不过最后，Revolution对这种角色独立个性和幽默感的癖好还是成功发挥了预想中的作用。”

Virtual Theatre背后的独创技术正是开发《妖妇的诱惑》的关键所在，这个过程是艰辛的。Revolution的合伙创始人Tony Warriner回忆说：“制作引擎的整个过程可以说是赤手空拳的，我们从头到尾都把自己埋在了程序的代码之中，最后总算实现了Charles的设想。”

《妖妇的诱惑》是个比较难的游戏，而它的制作过程更困难。“我们的团队很小，”Warriner说，“因此制作过程相当艰难，面临的最大问题就是我们缺乏细节化的设计。我要是现在再做一次‘妖妇’，那可就不费吹灰之力了。同样道理，《钢铁苍穹下》比‘妖妇’还要难。那个游戏真是我这辈子最大的噩梦。”

Revolution的这款处女作可能不如《猴岛小英雄2》那么幽默诙谐充满笑料，但在这款不列颠本土产品中，玩家在竭力摆脱邪恶妖妇Selena的纠缠并救出无辜女孩Goewin的冒险中充满了绝妙的互动和逻辑谜题。相对于后来的作品，这款游戏的界面显得很粗糙，但这款野心勃勃的作品在1992年让数以万计的游戏玩家彻夜奋战、废寝忘食。

“输入‘喝’这个命令想必是件很惬意的事，”Cecil说，“但那时的解析程序还做不到玩家想要干嘛就能识别的程度。因而玩家提出建议，让那些谜题不再需要他们绞尽脑汁地想‘怎么做’，而是想‘做什么’。”

制作Virtual Theatre引擎时，Charles希望能让玩家有更强的代入感：“过去的所有冒险游戏中，游戏的进程总是围绕玩家转，玩家驱动游戏中的一切，但我可不想再这么玩游戏了，我要让玩家感觉自己是这个独立运转的游戏世界的一部分。多数冒险游戏制作者只是换汤不换药，改个剧情继续卖同一个游戏。这太老套了，我要改变这种局面。”

这个项目最初由媒体大亨Robert Maxwell的Mirrorsoft公司提供资金，这家公司的副管理总监听说Charles要组建Revolution公司就打了个电话给他，主动提出为团队和产品提供资金支持。那真是一场及时雨——即将闯进Sierra和LucasArts所统治的冒险游戏市场的Revolution确实急需帮助。何况人们会自然而然地将那两家公司的产品拿来作比较，Revolution当然也就需要足够的财政支持来进行这一抢滩登陆式的严酷对抗。

当时，从“猴岛”到《警察任务》（Police Quest），再到《花花公子拉瑞》，冒险游戏领域已经在Sierra的狂轰滥炸下趋向饱和。Charles感到压力山大：“当务之急是把剧本写好，没有比这更至关重要的了。”

想要写出一篇好故事，它就得有一个恰到好处的开端、过程和结局。“我认为总的来说，有多个结局的游戏在叙事上都是较弱的，因为要给一个精彩的故事想出三四个同等精彩的结局谈何容易。开场和结局应该通过故事的发展而遥相呼应。你要是真的在意故事的整体结构的话，那就不该去考虑三四个结局。”

视觉效果同样至关重要。Charles回忆起当年开发组是如何在有限的图像技术限制之下，艰难地争取给游戏打造出最好的环境氛围。“我们把画面的四周颜色加深，以制造出一种类似幽闭恐惧的效果，诸如此类的方式可以让每一个有特殊目的的场景感觉‘到位’。”

对于游戏名字的讨论也耗费了不少脑力。《妖妇的诱惑》这个名字其实是在游戏快接近完工的时候才确定的，当时团队的每个人都倾其所想努力寻找一个吸引人的游戏名字。Mirrorsoft公司的市场部几乎每天都在对团队和Charles施压，让他们快点确定一个完美的名字，而“妖妇的诱惑”只是这期间的一个玩笑罢了，毕竟……项目到此为止根本就没有出现过什么“诱惑人的妖妇”。

“你猜后来怎么着？市场部的家伙居然建议我们在游戏里硬插入一个妖妇的角色，目的就是为了诱惑玩家们！”Charles大笑道，“而我们就真那么做了！我们改动了

游戏剧本，妖妇Selena横空出世。”

就这样，这支总部设在赫尔的团队在Charles的带领下，将幻想与喜剧元素完美结合在一起，以超乎想象的精确和质量，构建起了一个充斥着稀奇古怪而又令人难忘的角色的完整游戏世界，其中还包括了两个战斗场景，不过后来许多玩家的反应证明，这些动作内容的加入并非明智之举。

就在此时，惨剧发生了。1991年11月5日，68岁的Robert Maxwell驾驶他那艘“吉丝莲小姐”号豪华游艇在加那利群岛附近度假时，不慎跌入海中失踪。不久后他的尸体在大西洋被发现（和他本人一起打水漂的还有他那数千名员工的养老金），Mirrorsoft申请破产保护，Revolution也只好另谋高就。

幸运的是，另一个亿万富翁旗下的Virgin Interactive Entertainment接手了一切并让游戏顺利发行，最终的评价褒贬不一。有人觉得难度太大，有人却十分享受。而且更好的消息是，Virgin对销售数字很满意，并决定继续投资Revolution。这笔宝贵的投资一部分被用作迁至约克的搬家费，剩下的资金则用于开发下一款产品《钢铁苍穹下》。

钢铁苍穹下

“当年《银翼杀手》把我们给镇住了。”Charles在谈起这部1982年的经典电影时说。而刚好就在Revolution着手制作第二款点击式冒险游戏时，电影发布了导演剪辑版。“我们就以相似的科幻路线制作了我们的第二款游戏《钢铁苍穹下》。”Cecil解释道，“这可能是由于某种反乌托邦式的世界观引起的共鸣所致吧。”

《妖妇的诱惑》实现了出乎意料的开门红，Cecil急切地渴望在这成功的基础上乘胜追击，“我非常喜爱《疯狂的麦克斯》（Mad Max）第一部电影，”他回忆，“在那种茫茫的荒漠上什么事都有可能发生。所以当你发现我们的《钢铁苍穹下》其实是从那两部电影里获取了大量的灵感也就没什么好奇怪的了。”

为了把大家伙的心思从“妖妇”的那些地牢风格的设定中彻底脱离而进入到全新的科幻创作状态，Charles在赫尔的总部组织了一场会议，向大家宣传自己的想法。Charles回忆着：“如今的社会对政治缺乏激情，不再像过去的人们那么热心投入其中了。那时候有一场矿工大罢工，持续了很久，我们正好在经历一场比较严重的萧条，人心惶惶。于是我们就有了这么一个点子：游戏可以做成反乌托邦式的基调，创造出一个压迫感十足的未来，这也正是我如此着迷于《银翼杀手》的原因之一。”

受《疯狂的麦克斯》的影响，游戏背景设在了澳大利亚，剧情中被称作“大裂隙”（The Gap）的地方就是现实中的“澳洲内陆”（The Outback）。游戏中的钢铁城市等级分化严重——穷人居住在污染严重的城市上层，被各种工厂所包围；富人居住在没有污染的底部地面。“这里我们借鉴了弗里茨·朗（Fritz Lang）的《大都会》（Metropolis）中的一些设定，影片中富人居住在高空而穷人生活在地面，不过我们考虑因为地点在澳大利亚，所以颠倒了一下。在《钢铁苍穹下》中，你可以体验到一个‘人往低处走，水往高处流’的钢铁丛林。”

“你要知道，非要说我是抓住了政治气氛而特意去做这款游戏有点言过其实了，不过可以把这款游戏理解为我对当时生活环境和生活方式的一种‘评价’。但这很可能确实是一个时代的产物，因为要是我现在来做一款类似的游戏，那我可能就会选择以‘虚伪’作为主题，尤其会以现在的伊拉克等的相关事件为蓝本。要真那样做的话，游戏会更令人绝望、昏暗无光。呃，可能是我老了吧……”

故事永远是第一位的，开端和结局要在开始写故事之前就锁定。Charles和剧本作家Dave Cummins要确保故事在一切工程都还没开始之前完工。“我们必须确保这个故事能够驱动整个游戏的发展，同时还要能融入各种稀奇古怪的谜题。和其他任何点击式冒险游戏一样，谜题必须与故事和环境充分结合起来。”

考虑到游戏过于沉重的剧情，他们决定要加入适当的幽默元素以调节游戏气氛（Charles认为，如果把这种阴暗题材的游戏做得过于严肃，反而会让人感觉制作者是在自命不凡，是在装酷，导致适得其反的效果），并让主角Robert Foster和他的机器人伙伴Joey在这片黑暗阴郁的世界中放出出人性的光芒。

年幼的Robert是一起坠机事件的唯一幸存者，他被一群澳洲土著救起并抚养成人。Robert对科技情有独钟，他自己组装了一台会说话的智能机器人，取名Joey。收养他的家人教会了他如何在早已被污染吞噬的险恶地球环境中生存，并给了他一个姓：Foster。不仅仅因为在英文中Foster是抚养的意思，更是因为在他当年的坠机地点附近找到了一个写着“Foster's Lager”（Foster牌啤酒）的易拉罐，而土著人视此为吉祥之兆。

然而，Foster长大后，他的部落大家庭被一伙从Union City派来的军队屠杀，幕后指使者是一台名叫LINC（全名Logical Inter Neural Connection，“逻辑跨神经连结”）的强大人工智能电脑——当然，实际上这个名字来源于Revolution公司自己的路由器名字D-Link……Foster被这伙人绑架并带回Union City大都会，可飞机却阴差阳错坠毁在了城市的顶层。现在Foster和Joey要一边逃脱守卫的追捕，一边寻找自己被绑架的原因。

“没错，我们当初设计的Union City其实就在现在的悉尼。”Charles向我承认，这样就证实了网上广泛的猜疑。“不过我们把一些诸如‘国王十字站’（King's Cross）等伦敦地铁站名加入了这个虚构城市，就是为了让玩家猜不出这是哪里……”

这段背景是以美式英雄漫画的方式交代给玩家的，作者是以漫画《守望者》（Watchmen）而闻名的英国漫画家Dave Gibbons，他当年特地从圣奥尔本斯市飞到赫尔与

Revolution团队会面商谈合作（Gibbons坦言去他们那个偏僻的办公室实在不太方便）。后来的事实证明，在游戏包装盒里加入一本漫画远比单单一本寒酸的游戏使用手册更能体现游戏的价值。

漫画序幕这招儿最初正是Charles想出来的：“这真是一个让读者迅速融入游戏背景的绝佳方式。游戏角色也因这本漫画变得更加有血有肉真实可信。这本漫画线条干脆有力，玩家能最直观地看清我们想让他们了解的游戏人物，然后当玩家们开始在充满像素感（当时可没有“故意制造像素感”的意识和条件）的游戏中探索时心理就会很明白了：哦，这就是我在漫画里看到的那个风衣型男啊。”

Charles一直都是《守望者》的忠实粉丝，与Gibbons也早就认识。所以他对Gibbons的漫画作品有着独特的理解，对如何将漫画与自己想做的游戏衔接起来胸有成竹。

当时Revolution其实已经写好了整个故事，但他们希望Gibbons来加些东西以创造一种风格。他参与了游戏角色设计，在纸上绘图然后扫描进他儿子的Amiga电脑进行像素化。游戏的背景也是Gibbons画的，足有好几百张，然后由美工Les Pace负责上色。

Gibbons和Revolution的合作进展的很顺利。“你知道我为什么那么热爱漫画吗？因为我可以在自己的卧室里画自己喜爱的超级英雄。”Gibbons笑道，“而现在Charles和他的团队也在干差不多的事——在他们的卧室里做游戏。你看这是一副多么美好的景象啊，一群有着相似爱好和背景的人聚在一起，共同为一个伟大的目标而努力着。”

《银翼杀手》同样给Gibbons留下了深刻印象，虽然他想不起为什么会决定让Robert Foster穿成那样了，但他肯定是电影对他造成了很大影响。“我给《钢铁苍穹下》抹上了《银翼杀手》的色彩，我觉得它俩真是天造地设。深色大衣让主角看起来很硬派，而且便于他在钢铁城市里藏身。”至于机器人Joey，他补充道：“它很与众不同。把它加入游戏是个绝妙的点子，而且还很映衬这个科幻背景。”

不料，Gibbons的漫画后来居然引来了一个小麻烦。Foster啤酒公司对未经许可使用他们的酒精饮料商标有点不爽。Charles笑着说：“他们彬彬有礼地让我们把商标从漫画里删去，我们也很识相地照办了，事情也到此为止。不过，想想现在那些广告商巴不得他们的商标能在游戏或电影里出现以赢得商机，可见这15年里人们脑子里的想法发生了多可怕的变化。”

《钢铁苍穹下》的开发模式是阶段性的，也就是说，所有程序员、美工和脚本都能有机会在某个阶段完善并确认已完成的进度，然后再继续下一步工作。Joey被视为游戏的最重要元素之一，而这个“伙伴”概念后来一直伴随着Revolution公司的所有游戏至今。Charles回忆道：“配角很重要，我们当时觉得Joey这一角色是一个崭新的创意。作为Robert的朋友，它一直伴随其左右，并在被绑架后成为其左膀右臂。有这么一个搭档，还能让写故事的人避免过多使用影响游戏流畅性的乏味的说明性文字，因为许多有关背景描述的说明性内容可以通过与伙伴的对话给玩家自然地交代出来。再者，搭档之间的对话还能增强游戏的幽默感和戏剧感，何乐不为？”

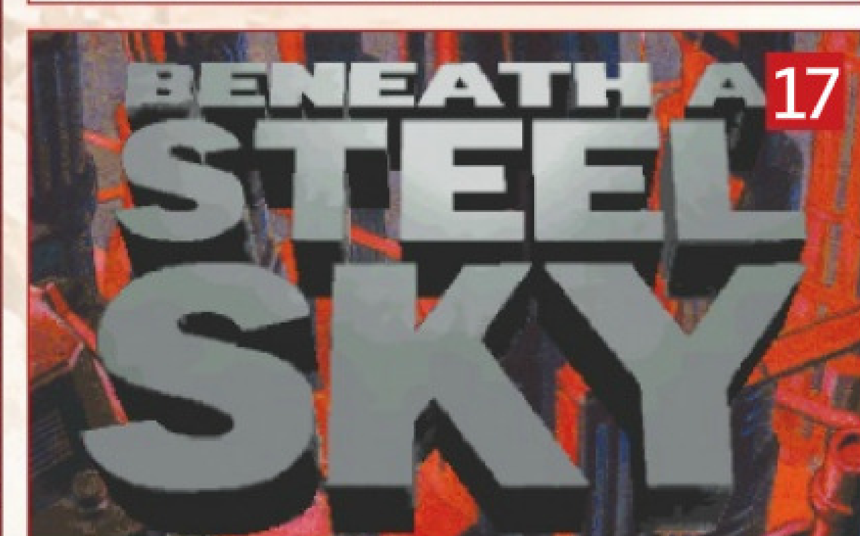
可现在还有很多东西有待解决——比如他们绑架Foster的动机，连八字都还没一撇。“起初我们为找个有说服力并能引起情感共鸣的绑架动机而伤透了脑筋，那过程就像过了好几个世纪……”Charles痛苦地回忆道。整个团队通宵达旦苦思冥想，不断开会、争论、在床上辗转反侧彻夜难眠，就为了想出一个说得过去的动机。最后——剧透警告！如果不想知道剧情就跳过下一段——团队总算有了眉目。

“就在焦头烂额之际，突然某人提议……”Charles兴奋地说，“‘是他爹！’然后我们一群人拍案叫绝。于是一切都理顺了。那真是一个令人难忘的时刻，这一关键性突破让整个故事有了一条出色的主线和转折点。再加上人工智能LINC——一切都是那么完美。”

《钢铁苍穹下》同样使用了《妖妇的诱惑》的Virtual Theatre引擎，公司合伙创始人Tony Warriner亲自编写的这一引擎在这部新作里发挥出了更显著的作用，令NPC得以在这么一座钢铁城市中游荡并对环境进行互动。尽管有时玩家会因满世界跑都找不到某个随处游荡的NPC感到头疼，但这并不影响整套系统的创新性和完善度。Charles骄傲地说：“游戏中的角色Gilbert Lamb是个工厂总监，他四处巡逻游









15.《钢铁苍穹下》DOS平台版封面，暗示着游戏黑暗的基调
16.《钢铁苍穹下》英国版原版包装全家福，看这铁盒，什么叫酷，这就叫酷！
17.《钢铁苍穹下》压抑感和金属感兼备的大字
18.这里算是“钢铁”游戏中比较舒适的场景了

逛，反而让游戏世界看起来更真实自然。”

不过，更令玩家困扰的是游戏的难度。毕竟那时候基本不存在互联网，在线攻略提示更是闻所未闻。“那可是90年代的游戏啊，”Charles笑道：“我当时的看法是，我们要照顾到尽可能多的玩家群体，所以你需要高难度的谜题来满足那些骨灰玩家的需求，否则他们就会抱怨游戏太简单。再说，那时候反正会有杂志刊登作弊方法或攻略什么的，而许多骨灰玩家也会帮助普通玩家解开难题，所以总体情况并不是很糟。”

那有没有什么谜题是在游戏发售之后才发现不该存在的？“我很多年没重温游戏了，所以这很难说。”Charles觉得这是个好问题，“不过我想现在我要是真的重玩一次，可能我会想要去掉一些对话，因为它们可能会干扰玩家的判断。”

整个制作过程都由Charles亲自全程监督，哪怕是和Gibbons这样才华横溢的人才一起合作，他也会坚持将自己的观点和意见贯彻到底。“我乐于和最具创造力的人一起工作，”Charles表示，“不过，首先所有人都必须懂得，尽管他们在各自的领域都有所专长，但游戏性始终必须占首位，因此，那个擅长把握游戏性的人——也就是我——必须确保这些人能够全心为游戏性服务。”

有传言说，这款游戏的开发充满了曲折。事实是，这个游戏巨大无比——是《妖妇的诱惑》的整整4倍——这就意味着开发过程无比漫长，人们都不得不加班加点地扑在这个项目上。Tony Warriner承认，他们不得不在原先的设计上缩减游戏内容以缓解压力，而Charles对此表示……记不得了。

“有人上维基百科给这个游戏的条目加了一些轻微的负面内容，很可能是原来开发组的一员干的。”Charles说，“身为一个开发者，我得说，制作这个游戏确实很不容易，可有人会觉得做游戏容易吗？有时候确实会产生不愉快使你灰心丧气，可是任何一部有野心的游戏不都是这么做出来的吗？而当最后尘埃落定游戏完工时，你看着自己的作品，那将是何等的骄傲和喜悦！任何参与者都能感受到的。”

他继续道：“《妖妇的诱惑》是个简单的游戏，但它有独特的创意，我有时甚至会后悔没能让它得到进一步的发展。我们在那个游戏里放了一大堆会随机闲逛的NPC，但由于对《钢铁苍穹下》的野心更大，所以我们只好在某些方面妥协，使那些NPC的走动不再像“妖妇”那样百分之百随机了。我们当时对《钢铁》的期望真的比天还高，所以你要是读读当时这个游戏收到的评价，你就能想象我们那时候有多么骄傲了。

他回忆起当年游戏在杂志上的宣传。Danielle Woodyatt是当时Virgin公司的公关经理，她把Charles和Gibbons介绍给了许多记者。“Danielle人很不错，她很随和，人缘也很好。”Charles回忆，“我记得有一次我们走访一家杂志社，当时正在给一个记者演示这个游戏。突然间，杂志社一群人拿来无数本《守望者》漫画，请求Dave给他们签名。那景象太鼓舞人了，他们都迫不及待地想知道Dave给游戏画了些什么。”

直到今天，《钢铁苍穹下》还在被无数人谈起。许多粉丝一直渴望能有续作。而且，Revolution已经将这款游戏免费赠送给玩家，使得更多人有机会认识它。Charles非但不后悔把游戏免费化，他反而觉得这是他一生中所做的最棒的一件事。“有人恭喜我，说这是非常精明的市场推广方式，他们坚信把‘钢铁’和‘妖妇’免费化能帮我们重新树立品牌，让更多人来期待我们今后的产品。”



19.《钢铁苍穹下》的游戏就从这场坠机开始，由Gibbons亲笔画的漫画宣传效果很显著

“可我当初并没这么计划过，我们要是那么聪敏就好了，”他笑道，“我们不过是碰巧这么干——现在DOS游戏都无法在Windows系统的新电脑上运行，那群开发了ScummVM模拟器的家伙找上门来，建议Tony Warriner允许他们把我们的游戏在他们发明的这个软件上尝试一下看能否运行。Tony很高兴地答应了，于是我们决定让它成为免费游戏，因为我们觉得反正不会有什么损失。我完全没理由后悔，何况这么做还能使多得多的人来玩我们的游戏。”

“每当我想到“猴岛”和其他那些LucasArts优秀的竞品时，我就会为《钢铁苍穹下》能够与它们齐名感到自豪。说句老实话，我当初对我们的创意和辛苦是否能成功心中并没有十足的把握。所以当它发售后获得了如此高的赞誉时，我发现自己的担心纯粹是多余的，剩下的就是受宠若惊的狂喜了。而今，在游戏发售近20年后，它依然能引起这么多人的关注，这就更让我有理由去回味当年的那份发自内心的骄傲了。”

“断剑”系列

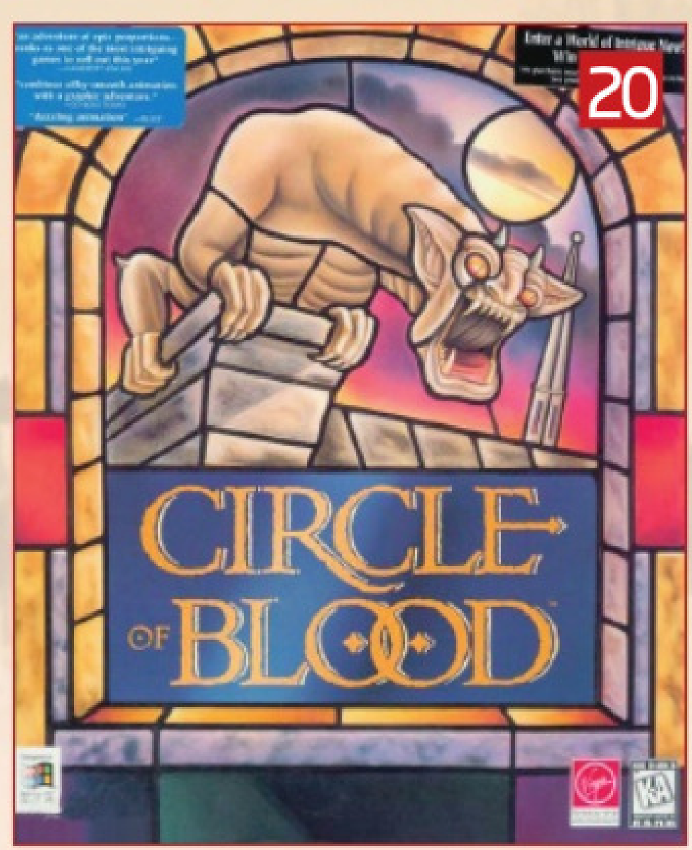
早在丹·布朗（Dan Brown）写出那部举世闻名的《达·芬奇密码》（The Da Vinci Code）整整10年之前，Revolution的《断剑》就已经把一段精彩的冒险故事与圣殿骑士团（Order of Knights Templar）联系到了一起。游戏当年引起了轩然大波，成为Charles Cecil最成功的冒险游戏作品，而后的3部续作同样引人注目。

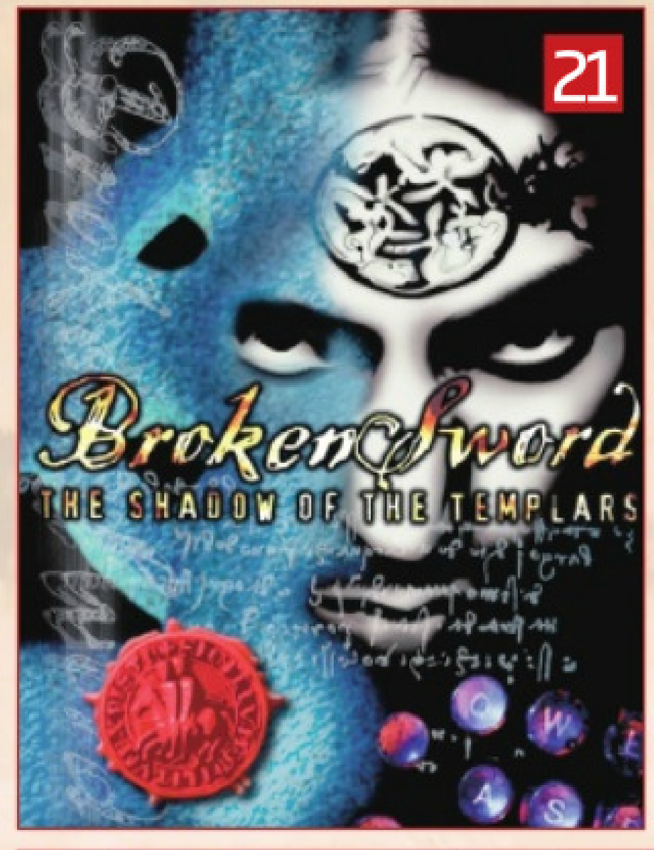
系列第一作名为《断剑——圣殿骑士的阴影》（The Shadow of the Templars，美国版名字不同，叫做《血之环》，即Circle of Blood），讲述的是美国法律系毕业生George Stobbart与法国美女记者妮可Nico Collard的传奇冒险。玩家通过操纵乔治和妮可二人环游世界，历经各种磨难，逃脱追杀最终瓦解了一项惊世阴谋，而整个阴谋的核心正是早已被世人所遗忘的圣殿骑士团。

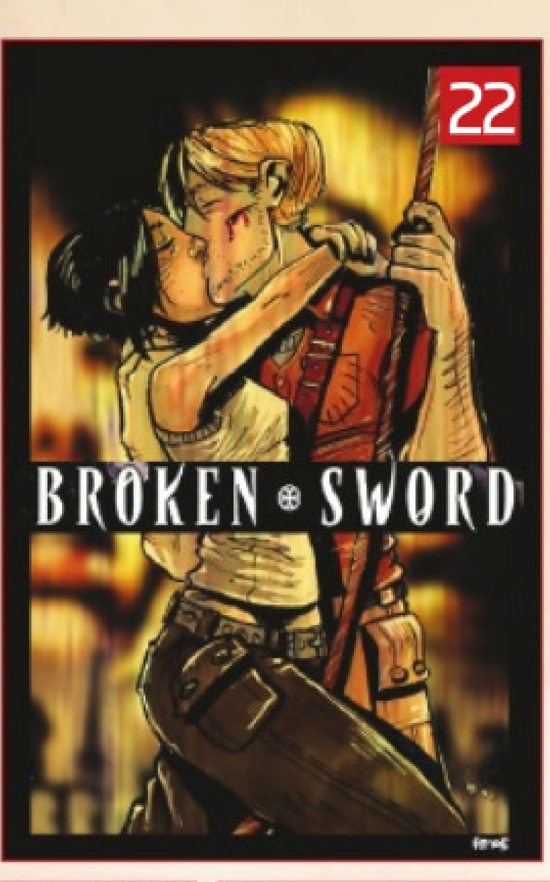
当时，《钢铁苍穹下》已经完成并成功发售，Charles终于有时间来仔细研读当时颇具争议的著作《圣血与圣杯》（Holy Blood and the Holy Grail），此书的3位作者Michael Baigent、Richard Leigh和Henry Lincoln就耶稣基督是否真的与抹大拉的玛利亚（Mary Magdalene）结发提出了自己的看法与证据。他们认为耶稣夫妇有至少一个后裔并移民到了今天的法国南部，而一个叫做“郇山隐修会”（Priory of Sion，又译锡安会）的神秘团体在暗中保守这个所谓的“真相”时代相传，并组建了“圣殿骑士团”以为隐修会提供武力与财力支援。

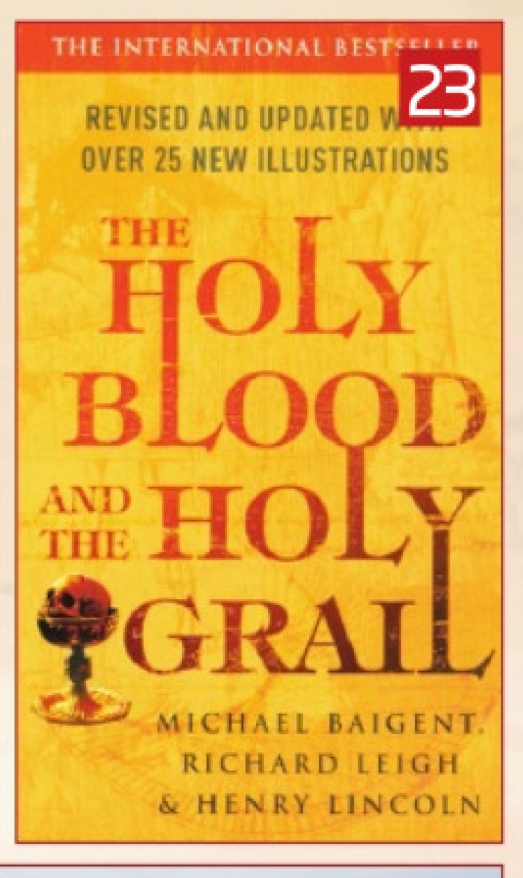
Charles被这一神奇的故事和整套理论所吸引，随即决定自己的下一款游戏就以这一虚虚实实的传说作为故事背景：“我当时想找到一种平衡，一种既要有幽默元素，可同时又主要基于某种严肃戏剧论点的平衡。”

当时最成功的几部冒险游戏都把重心放在制造幽默桥段上，但Charles想有所突破，制作一个有良好的节奏感和故事线，并兼具真实感和代入感的游戏。所以他笃信圣殿骑士会是一个好题材。“那真是种全新体验——要知道十多年前很难找到有关圣殿骑士团的细节资料，而且鲜有人知他们的存在。在读完《圣血与圣杯》后，我觉得自己已经掌握了足够多的历史资料来为我们的新游戏创作故事了。”







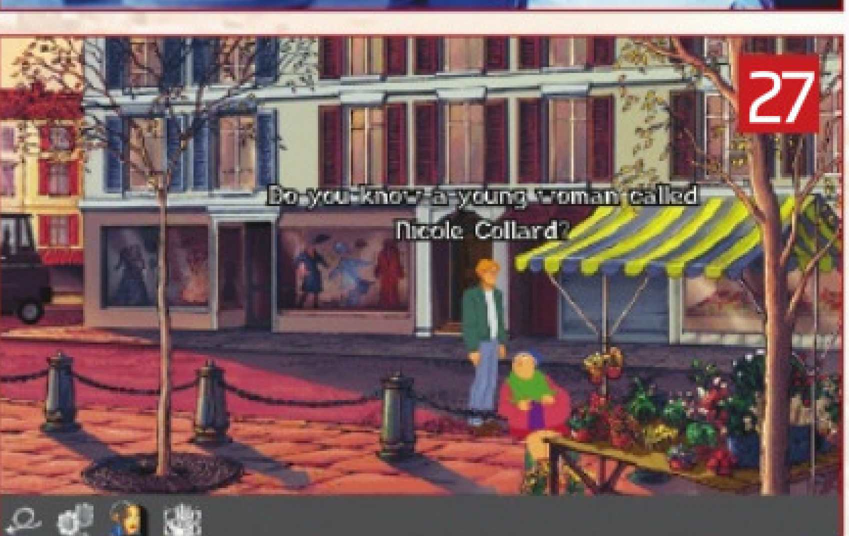












20.美国版《断剑》封面明显更有内涵，而且是全世界唯一这么设计的版本
21.英国版乃至除美国版之外的所有《断剑》封面简直是一场希腊悲剧，难道当时没人意识到吗？
22.粉丝设计的《断剑》封面，性感而前卫
23.《圣血与圣杯》原著在当年并没多少人关注
24.《断剑》时期的公司Logo
25.由Eoghan Cahill绘制的《断剑》铅笔手稿
26. Charles Cecil在欧洲大陆实地考察时的留影
27.游戏中如画的巴黎街景，都是Charles亲自实地考察的结晶
28.这就是《断剑》最经典的开场——巴黎圣母院一角

以这本著作中的理论为基础，Charles开始与剧本作者Dave Cummins和Jonathan Howard一起策划整个故事，将游戏制作成与前两部游戏一样的点击式冒险的决定也是那会儿做出的。

Charles说，他们之所以把游戏叫做《断剑》，主要是因为“一把断裂的剑”的图案象征着和平，其他并无什么特殊含义。至于这个游戏本身，他们想利用那种象征的含义创造一种电影化的效果，但必须是在坚持传统冒险游戏架构的基础上。他叹口气道：“这样做的话，我们就能避免成为90年代早期泛滥成灾的那些互动电影游戏（Interactive Movies，也称为FMV游戏，指预录制人物动作然后配上背景的那一类冒险游戏）的一员。”

“正当《断剑》完工时，这股互动电影的风潮刚过，那真是一场灾难。那些游戏制作者们尽想着抱电影明星和制片人的大腿，全然忘记了自己是在做游戏，导致真正的游戏元素丧失殆尽。我很热衷于写电影剧本，过去喜欢，现在依然喜欢，我觉得我们应该更多地从电影中学习新东西，而不是一味地简单模仿它们。我始终坚持把《断剑》做得像一部电影，同时保证不降低它的游戏性。”

心中有谱之后，Charles跳上了飞机去做实地考察。“我去了趟巴黎，参观了许多地下墓穴，并将它们的具体位置和景色做了记录，这种调查是十分必要的，我之前写每个游戏剧本时都做了类似的调查。所以可以说，我所做的每一个游戏都或多或少能反映出一些我个人喜欢去的地方或喜欢干的事。”

“比如说，《断剑3》故事发生在刚果。我父亲在我刚出生后不久因工作关系带我到刚果常住，所以我自幼在那里长大，后来我两岁的时候由于爆发血腥革命才被迫离开，所以制作这么一款游戏对我来充满了个人感情因素。”当他每次实地考察回来，他都会把游戏的整个框架定好，然后掌控整个开发大局——“我总是把考察和我的想象结合起来，所以对故事和角色都胸有成竹，算是种天赋吧。”

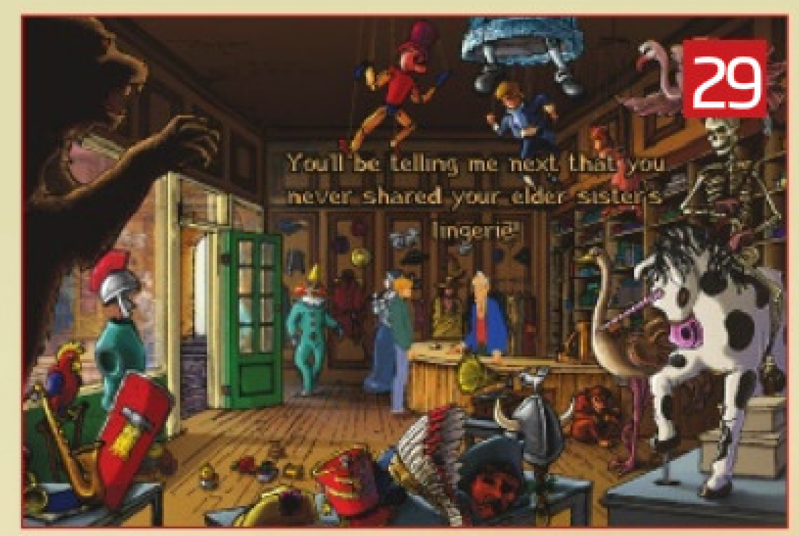
他把游戏的可信度看得很重要。“可信度很关键，我喜欢严格按照真实情况来做，角色的每一步、每一个动机，都必须贴近我们的生活。甚至小到背景的光线我都要让它们在尽可能自然的前提下才赋予戏剧性。”

“谜题也一样。在决定使用哪些谜题时我们必须处处小心，这样才能从一堆谜题中选出最有趣也最合适的。这些谜题肩负着推进着故事前进的重任，而且玩家全靠把它们解决才得以继续游戏，所以我们要很仔细地对待每一个谜题。”

Charles完成了过场动画的对话的创作之后，找来了澳大利亚裔作曲家Barrington Pheloung（代表作是著名电视剧《摩斯探长》，即Inspector Morse的主题曲）为游戏创作配乐。我们的方式和电影的制作的流程类似，都是在完成了过场和对话之后，再根据配乐来微调它们。

“关于过场动画，我们一开始就决定要尽可能让玩家感到自己已经融于游戏中，所以我们在过场动画的长度上进行了控制，并确保它们出现的时机恰到好处。”

然而，比过场更重要的，自然就是游戏的开场了。这不仅关系到刚上手的玩家能否顺利投入角色和冒险，而且，由于Revolution在当时许多游戏杂志的附赠光盘里加入了多个





29. George在戏服店追查小丑的行踪。精美的2D场景令人窒息
30. Nico在几部“断剑”中的形象设计变化了多次

版本的片头动画免费给玩家看，所以这更关系到初期至关重要的第一印象分，绝对不能马虎。

就这样，Charles创造出了一段精彩绝伦的开场动画。在游戏名出现后，摄像机跟随一只鸟缓缓掠过巴黎的天空，最后来到一条街上，来巴黎度假的主人公George在一家路边咖啡馆喝着咖啡。一个穿着小丑服的家伙出现了，他在咖啡馆里的椅子上留下一只公文包后夺路而逃。公文包里的炸弹发生了爆炸，幸免于难的George决定把罪犯绳之以法，开始了漫长的调查冒险，他的脚印将遍布巴黎、爱尔兰、西班牙、叙利亚以及苏格兰。

“一般来说游戏有两种开场。一种是把故事背景和主人公现在正在做的事交代得一清二楚；另一种，则是以完全超出玩家和主人公意料和能力所及的方式开场，而后者正是我想要的效果。”

“我觉得只要玩家能够通过控制角色来逐渐了解他们，那么放弃在游戏开头对角色的过多介绍是完全是可以的，有时候这甚至是个更好的选择。”

“所以在游戏第一幕里，我不想向玩家交代太多东西，George是在很被动的情况下卷入这起爆炸案的，然后出于本能和好奇，他很自然地想要去揭开这一切背后的阴谋。而Nico在爆炸10分钟左右之后来到了现场，这在时间上把握得很不错。”

在解释为什么会创造出Nico这个角色时Charles说：“从一开始我就想创造两位主人公——当然是一男一女了。作为男一号和女一号，他们在整个游戏过程中以频繁的意见交流来推进剧情发展，这么做将大大提高游戏的自然程度。换句话说，我们不需要看一个主角唱独角戏或者看一段30分钟的过场就能很自然地了解到故事进展的一切。”

“至于我为什么要把George设计成美国人，又把Nico设计成法国妞，我的目的是想让游戏在美国和欧洲两个市场都能受到欢迎。当然，对于一个我这样的英国人来说，花时间去写两个外国人的传奇经历不是更有异国情调的新奇感吗？不过我本以为George能对美国市场造成一点影响，可结果这游戏在欧洲卖得比北美好得多，而且居然在德国卖得最好。”

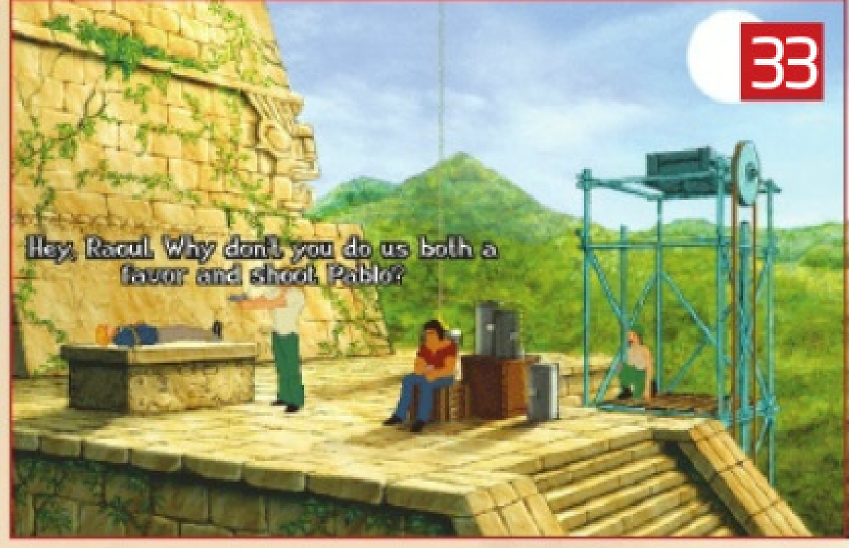
于是，George这个角色就这么诞生了。他是一个普普通通的人，生性喜好挖苦别人，但却很友好，对一切充满好奇。这个扬基佬喜欢穿牛仔裤，还喜欢把自己前面的金发留长，脑后的金发剃短。Nico，这位美丽女郎皮肤黝黑、性格爽朗，而且也很喜欢挖苦人，在喜欢吃醋的George的眼里，她跟那个法国历史学家André Lobineau走得太近了点……

但是随着剧情的发展，George和Nico之间的化学反应变得越来越明显，Charles回忆道，“Nico和George之间的关









31.《断剑Ⅱ——烟镜》一开始George就得自救
32.在热带丛林中冷不防就有一个设计精妙的谜题等着你
33.《断剑Ⅱ》最后的玛雅金字塔桥段塞满了精彩的对白
34《断剑3》也只有美版封面是看得下去的
35.《断剑3》的欧洲版封面设计又成了反面教材
36.《断剑3》变味了，好在四代又有所回归

系一直很微妙，其实我们完全可以设计一场他们上床的戏，但考虑到这会影响到游戏中原来已经平衡的人物关系，只好作罢。”

“《断剑》的开发最终花掉了100万英镑，是的，这游戏成本实在不低。而且并非事事顺利。这游戏在PC平台上的确大红大紫了一番，可是在家用机上的表现却不太尽如人意。主要问题出在操作上，由于缺乏鼠标，导致玩家在控制角色时很不自如。”

“我最大的遗憾之一就是游戏的PS版。当时我们都不看好PS平台的销量，所以几乎没有针对PS版进行什么改良就发售了。现在回想起来，要是我们在游戏里对PS的操作进行优化，那PS版本的评价肯定会不一样了。”

《断剑》在商业和口碑上获得巨大的双丰收，这意味着Virtual Theatre引擎又可以在续作《断剑Ⅱ——烟镜》上大显身手了。这一集的故事发生在第一集结束的6个月后，George从一间着火的屋子里开始了他的冒险。他将在巴黎和历史学家André Lobineau短暂邂逅，然后前往马赛，接着辗转到中美洲、加勒比海丛林、僵尸岛、最后到达神秘的玛雅金字塔。这次冒险将面对即将到来的一次日全食，并在最后关头与大魔头阿兹特克邪神正面交锋。

在初代中，George的配音演员是美国演员Rolf Saxon，二代他继续献声（其实，系列的全部4代都是他配音的）。为Nico配音的演员Rachel Atkins不再继续为续作配音，而由法国演员Flamninia Cinque取而代之。在此后的几作中，Sarah Crook将为《断剑——沉睡之龙》的Nico配音，而第四作《死亡天使》里Nico的配音演员又换成了Katherine Pageon。

为什么Nico要屡次更换配音呢？“我对Nico本身很满意，可却很难对她的那些配音演员满意。”Charles解释道，“但George的配音Rolf Saxon却能够独当一面，我很欣赏他。”

《断剑Ⅱ》和第一部一样使用的是2D画面，于1997年10月31日上市。

“《断剑Ⅱ》是我们最后一部2D的点击式冒险游戏。哪怕是那个年代，我们继续使用2D画面都是个有些奇怪的决定。开发商都纷纷开始向3D进军，人们都认为我们也能顺应时代的大潮。就在我们决定给在PS平台上发售头两部游戏时，有很多人猜想因为在主机上卖2D游戏肯定不会受欢迎，可结果却并非如此，PC和PS上的版本其实都卖得不错，说明人们对2D游戏的喜爱并没有受到什么大的影响。”

Revolution觉得把《断剑》的第一款续作就做成3D有点为时过早。Charles一直都想做个3D游戏，可他认为那时候的PC硬件水平还没有到能对3D应付自如的程度。因此他们决定还是暂时坚守2D卡通画风的阵地。说干就干。

为《断剑》制作续作的计划其实早已酝酿多年。早在策划《断剑——圣殿骑士的阴影》时，Charles和他的团队就已经在考虑制作一个庞大的三部曲系列故事了。他们预感到要是第一部《断剑》评价不俗的话，玩家要求制作续作的呼声一定会很强烈，而要是这股势头不减弱，那第三乃至第四作都能提上议事日程了。因此，为了给续作的出现留下余地，他们在策划每一部续作的时候都留下了令人遐想的空间。然而尽管前两部“断剑”作品都风调雨顺，后来的第三部《断剑——沉睡之龙》却饱受非议的困扰。

这款游戏标志着“断剑”系列跨入了3D时代，Revolution觉得这是个同时占领PC和主机市场的绝佳时机。不过，从某种角度上说，这却束缚住了这款游戏的开发，因为

他们不可能在兼顾到薄弱的主机机能的同时充分利用到PC平台性能的优势。

可实际上，玩家并没太在意这个。真正让他们不爽的是，第三部的操作方式完全改变了，这是一个翻天覆地的变化，玩家们措手不及。简单又方便的鼠标点击式操作无影无踪了，玩家必须对游戏角色进行最彻底的直接控制。Revolution的初衷是想一改过去纯粹的物品谜题以尝试新的更具重复可玩性的谜题方式，可是适得其反，大跌眼镜的系列粉丝们强烈质疑游戏里那些把箱子移来移去的体力谜题——这类抱怨一直延续到四代出来才得以平息下去。Charles对此也有点不好意思："那时候对这类全新的谜题形式确实是有点把握不准。"

"冒险游戏之美在于，"Charles说，"你可以在续作中按照自己的想法把全新的、截然不同的精彩故事放到一个早已深入玩家心目中的主人公身上。不过从某种角度来说，这么做也比较危险，因为前作的成功已深入人心，在所有玩家的瞩目下你必须时刻告诫自己，你要让你的新游戏和以前同样优秀甚至是更加完美。所以我很看重新老故事在风格风格方面的一致性以及各种元素的承接和过渡是否自然。"

不过，非要说Charles对第三部里有什么不满意的话，那就是故事了。Cecil觉得故事线不是很清晰，导致玩家一路玩到了结局还不太清楚到底发生了什么。对某些具体细节的处理上也有些遗憾，比如游戏中关于伏尼契手稿（Voynich Manuscript）的那部分应该更深入地发展一下："可当我意识到有待改进时已为时已晚。因为一旦修改或增补了细节，就有可能影响甚至破坏整个冒险故事线的完整和流畅。"

尽管有这样那样的缺点，这款游戏销售成绩比较满意，因此第四部游戏就进入了开发日程。这一次，《沉睡之龙》里的动作成分被大幅减少，重点又回到了传统冒险游戏的元素上。《断剑——死亡天使》一改三代的动作谜题的方式，而回归到了系列经典的基于物品的谜题方式，玩家不用再做出各种快速反应的动作，从而有更多精力去解决谜题了。

这一次，玩家总算可以自己选择操作方式了：传统的鼠标点击式和键盘直接控制，二选一。"《断剑3》之后，我们得到了宝贵的反馈，有的玩家喜欢鼠标点击，而有的则喜欢键盘控制。有不少玩家对三代不是鼠标操作而耿耿于怀，所以这次两个阵营我们都要照顾周全。"

Revolution将《断剑》第四作外包给了Sumo Digital公司。Charles关闭了自己公司的开发部以全力专攻设计。Charles想，与其自己干全部的活，不如充分利用自己的团队的头脑来创作剧本和策划框架，让Sumo来负责程序部分以实现自己的设计。于是，有不少Revolution的老员工加入了Sumo公司来协助完成这个项目。

不过这一次将不再有主机版了。Revolution和发行商THQ多次商榷之后达成共识：想要让《断剑——死亡天使》放出真正的光芒，只有PC平台才能实现。这样一来，Sumo就能放开手脚在画面技术上下功夫，把游戏的视觉效果做到最好了。

为了实现视觉效果上的突破，Sumo公司放弃了原先3代使用的Criterion公司的Renderware引擎，转而使用了一款他们自己开发的全新3D引擎。"通过这个新引擎，我们做出了一系列惊人的视觉特效，"Charles骄傲地说，"比如景深、动态模糊、法线贴图、自适应HDR效果、色彩平衡等等。"

和前几作一样，George的足迹遍布全世界：从纽约到罗马、再从埃及到伊斯坦布尔……许许多多新鲜地点可供玩家探索。不过比这些迷人风光更有趣的，是Revolution故意加入的一段三角恋曲。Nico好像已经守不住George的不二之心了，George投入了Anna Maria的怀抱，跟Nico的关系已经处在危机边缘。

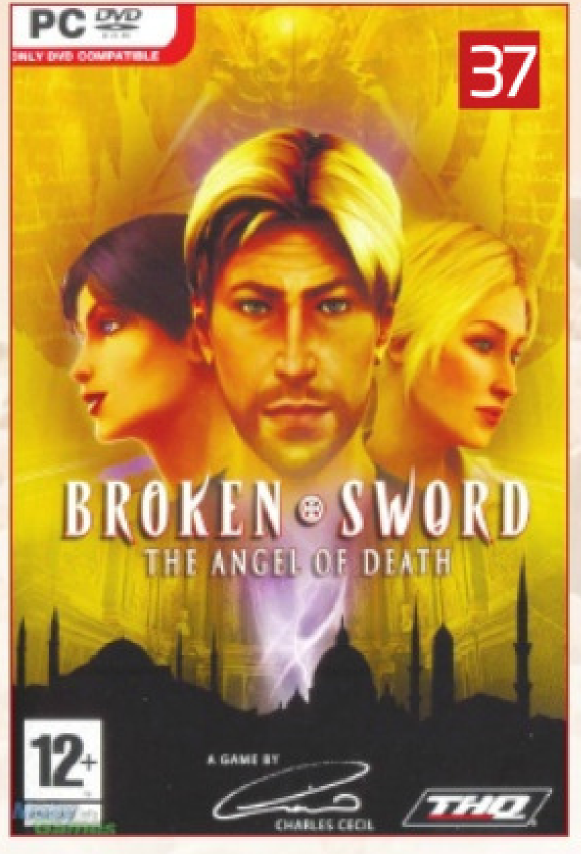
目前看来，系列的第四作刚好处于一个奇怪的高潮期。2003年，全世界的目光都开始聚焦在与圣殿骑士有关的历史上，这股风潮一直到2005年都没消退。这显然和丹·布朗的《达·芬奇密码》有着必然的关系，可这部小说却与《断剑》第一作有惊人的相似之处。

美国佬、法国妞、圣殿骑士、宗教阴谋等等，这一切都让人想起断剑，那Charles是怎么看到丹·布朗用如此相类似的理论大发横财的呢？"《达·芬奇密码》与《断剑》在很多方面都确实都很相似，主角也是美国佬和法国妞，故事同样围绕圣殿骑士展开。所以我更乐于相信丹·布朗也玩过《断剑》，何况我们都读过《圣血与圣杯》这本书。"

《达·芬奇密码》被拍成了电影，在天主和基督教以外的世界反响还是较正面的，那么《断剑》未来有可能拍成电影吗？"我们时常会冒出把《断剑》拍成电影的念头，可这电影要是拍砸了，那就会毁了我们游戏的名声。不过要是电影拍得不错，那我一定会很高兴的。"

就和万有引力的突然出现一样，2007年6月29日，苹果公司发布了IT行业10多年来最具影响力的产品之一。这个划时代的小东西给Revolution的游戏，乃至所有曾创造过辉煌的冒险游戏产品带来了第二次生命。数家存活至今的冒险游戏公司纷纷将自己的多部经典游戏针对iPhone平台进行重制。对财大气粗的LucasArts来说做到这一点不费吹灰之力，"猴岛"系列的第一和第二部进行了彻底的翻新，从画面到音效都以当今2D游戏的最高水准制作，甚至还加入了高质量的语音配音（谁都知道此前原版的小盖——Guybrush Threepwood是个默片喜剧演员）。在完全不影响原作的风趣幽默以及谜题难度的情况下真正实现了完美复刻。

Charles Cecil对这一切当然没有无动于衷，事实上他在2007年初iPhone的第一发布会期间就感觉到了这个小东西蕴含的无穷威力，并预见到了它对自己所热爱的游戏可能会带来的影响。





37.《断剑4》的封面中规中矩，尽管说不上难看，但是也没了韵味
38.《断剑4》时期的Logo，个人认为，设计的美感明显下降了

从天而降的苹果

2009年3月，在几位精通iOS程序开发的朋友的帮助下，《断剑》的iOS版制作完成，这是部充满野心的作品，被冠以“导演剪辑版”（Director's Cut）之称，剧情上增加了Nico在George遇到爆炸案之前所进行的一段调查的内容，更加完善了原作的剧情，可谓画龙点睛。画面水平并未有大幅度改进，但增加了大量角色对白的肖像动画，在iOS的精细屏幕上尤为精美。

这个版本在iOS和Windows上一经推出就受到了粉丝的狂热追捧，当然也引起了一小部分铁杆《断剑》迷的不满，认为新增的Nico剧情比较多余。对此Charles的解释是：“原作是很完整的，但如果你把一代的故事分为多个章节，你会发现，其实这个游戏少一个充满悬念的剧情序幕。爆炸案只是这一序幕的结局。”不过大部分玩家对新序幕表示欢迎，而且对新绘制的人物肖像相当满意。

紧随《断剑》之后的同年9月，《钢铁苍穹下》的iOS独占版制作完成，他们把这款新版称为“修复版”（Re-mastered），当然，也有不太贴切的翻译：重制版。不论怎么称呼，这一举措真的引起了冒险游戏圈的强烈反响，就好像某个隐居英格兰内陆古堡中的神秘贵族突然宣布“我胡汉三又回来了”，不过由于有《断剑》导演剪辑版在前，玩家对“钢铁”的期待更高了，导致最终的反响并不是很理想。

在原作基础上，《钢铁苍穹下》修复版除了为iOS版增加了触控操作外，还在游戏音频方面进行大幅提升，对语音和音乐进行了数码修复并重新录制，增加了帮助系统和一段用Gibbons的漫画制作的动画序幕。除此之外，游戏本身基本没有做改动。由于分辨率太低，Revolution放弃了Windows平台的开发，而只制作了iOS版。Charles认为，《断剑》和“钢铁”的基调完全不同，画风也大相径庭，不能简单地使用《断剑》导演版里的高细节肖像。

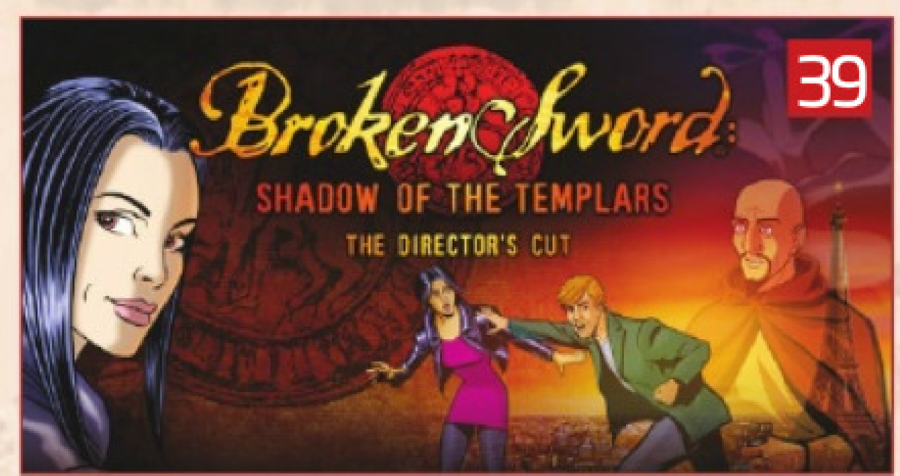
2010年10月，《断剑 Ⅱ——烟镜》的修复版发售，这个版本是前两个重制版游戏的平均：没有新剧情加入，却有全新绘制的人物肖像动画。托iPhone 4的视网膜（Retina）屏幕的福，游戏实现了960×640分辨率的高清画面，将原作的精美2D画面120%地展现在新老玩家面前。

关于ScummVM

看到ScummVM这个词出现在本文里，LucasArts的铁杆冒险迷们一定会跳起来。不过在Revolution的前进道路上，这个伟大的模拟器也起到了不可估量的作用，所以不得不在本专题里提到。

如今要是你还想在PC上玩那些传奇的冒险游戏，那么ScummVM是必不可少的，因为随着硬件技术的进步和兼容性的剧变，老游戏已经几乎无法再顺利运行了。

ScummVM项目最初正是为了让LucasArts的老游戏得以重见天日，尤其是那些使用Scumm（Script Creation Utility for Maniac Mansion的缩写）工具开发的游戏。然



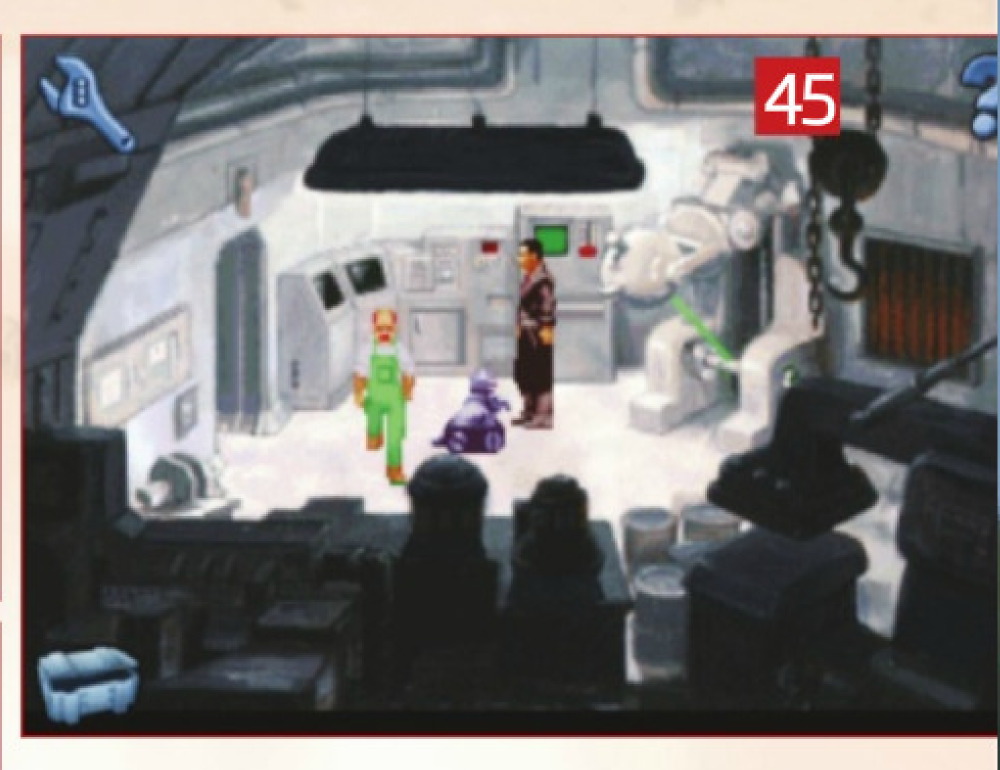












39.iOS版《断剑——圣殿骑士的阴影》增加了Nico的背景剧情，并重绘了人物肖像
40.iOS版《钢铁苍穹下》并没有完全重制，而只是做了细微优化和内容增补
41.iOS版《断剑 Ⅱ》尽管没有增加内容，但同样重绘了高分辨率肖像iOS版“钢铁”截图。画质并没有任何提升。
42.iOS版“钢铁”的开始画面，只是这个Remastered并不彻底
43.iOS版《断剑 Ⅱ》的开场，“Remastered”字样格外醒目
44. Revolution目前为止共发行了3部iOS版移植
45.iOS版“钢铁”截图，画质并没有任何提升

而随着时间的推移，这个项目开始不断扩张。现在它已经可以支持模拟运行许许多多公司的产品，其中就包括了Revolution的游戏。使用ScummVM将向现在的年轻玩家打开一扇与本世代截然不同的时空之门。

原版Scumm工具是Ron Gilbert和Aric Wilmunder开发的，他们的初衷只是为了让《疯狂大楼》（Maniac Mansion）的开发更省力些。几年间，这个工具经过不断完善和修改，已经支持多达数十款LucasArts的游戏了。而ScummVM的作用，就是通过对可执行文件的逆向编程或直接使用游戏源代码来使那些支持该工具的游戏得以重新在新的操作系统下运行。

可以想见，这可不是一件轻松的活儿，更不是一件单枪匹马就能干的事儿（尽管这个软件的最初版本就是由一个27岁的瑞典程序员Ludvig Strigeus独自搞定的，而他就是那个发明了BitTorrent客户端的人），所以ScummVM的所有版本开发者人数前后一共超过60人，一共有令人瞠目结舌的65万行代码。

这个项目的目的和意义是如此崇高，以至于许多开发商都乐意提供无偿的支持，其中自然也包括Charles Cecil。他非常高兴能帮助ScummVM的开发者们，甚至提供给他们游戏的源代码以协助他们的软件完成对《钢铁苍穹下》《妖妇的诱惑》等游戏的支持。"我们想看到新世纪的玩家们在新世纪的电脑上玩到我们的游戏，出于这种迫切的愿望，我们把自己所能提供的所有材料毫无保留地交给了ScummVM开发团队，他们的已经获得的成就以及正在付出的努力，值得我们所有人敬佩。"

记住这些人

就在采访的最后时刻，Charles给我看了一张当年公司顶峰时期的员工合照，他为我一一回忆了他们的名字和当时的职位。让我们记住这些人的名字：

1.James Long。《断剑》1代和2代的主程，现在就职于Gremlin Interactive。

2.Steve Oades。首席美工，从"妖妇"就加入公司的老员工。就是他画了George和Nico！

3.Paul Porter。技术程序员，负责特效和很多新鲜的技术工作。目前在 Gremlin Interactive担任重要职位。

4.David Sykes。公司最早的元老之一，负责技术支持和开发工具的制作，目前还在Revolution。

5.Andi Forster。动画师，负责男主角的细微动作。

6.Dave Cummins。首席编剧，负责人物和设计的创作。在In Cold Blood项目开始时离开了公司。

7.Linda Smith。动画师，已离开Revolution。

8.Jane Stroud。负责为所有角色动画上色。在《断剑2》后离开了公司。

9.呃……完全忘了他的名字了，可能是叫Dave什么的。他在《断剑》后离开公司。

10.Jonathan Howard。剧本作家。在《断剑》项目中途开始加入公司协助Dave Cummins编剧，目前仍在Revolution，但不再负责剧本。

11.Mike Merren。协助Steve Oades负责角色动画。

12.Charles Cecil。管理总监，创始人。

13.Tony Warriner。总监+主程，公司创始人之一。

14.Noirin Carmody。负责行政支持、市场，也是Charles的妻子。

15.David Swift。负责手绘背景的数字增强工作，后来移居到了斯堪的纳维亚半岛。那些背景是一个爱尔兰人画的，叫什么忘了。

16.Steve Ince。《钢铁苍穹下》的美工，后来成为《断剑》1和2的制作人，目前仍在Revolution工作。

关于Revolution公司的历史对Charles Cecil的采访就到此时告一段落了，没人知道他们现在正在秘密地做着什么。除了现在公司已经不再有固定的实体办公室这一令人沮丧的消息之外，Charles不愿意透露太多，但他还是给了我一句模棱两可的暗示，如果这也算暗示的话："我们不一定没在做新的《断剑》哦。"所以我们只好跪下来，祈求上苍赐给Revolution力量，让它的革命得以继续。

我一直是个乐观主义者，何况我认为，冒险游戏只是在冬眠罢了。





46. Charles给我的Revolution合影，拍摄于1995年
47. Charles面对镜子，冒险游戏路在何方？



这幅题头图片选自《PC Gamer》杂志英国版2011年4月号的专题文章《别放弃：如何拯救冒险游戏？》。文章主笔Richard Cobbett动情写道：**冒险游戏是先驱者，它们曾令人激动、它们曾野心勃勃，它们会卷土重来吗？**关于这个问题，我们每个人有每个人的答案。

冒险精神不灭

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Merlinpinkst、S.I.R、防弹手柄

1979年，25岁的前IBM程序员、加州人肯·威廉姆斯（Ken Williams）带了一张软盘回到洛杉矶的家中。他和妻子罗贝塔（Roberta Williams）打通了软盘上一个叫做《巨窟冒险》（Colossal Cave Adventure）的游戏，然后罗贝塔说，她可以做一个更好的。3个月后，罗贝塔创造出了史上第一款图形冒险游戏——《神秘屋》（Mystery House），这款游戏卖出1万5000份，让他们真正小赚了一笔。这直接促使他们创立了在线系统公司（On-Line Systems），也就是雪乐山的前身。30多年过去了，冒险游戏已经不再是个引人注目的游戏类型，而自《巨窟冒险》以降的冒险精神却从不凋零。

“洞穴探险者”的辉煌时代

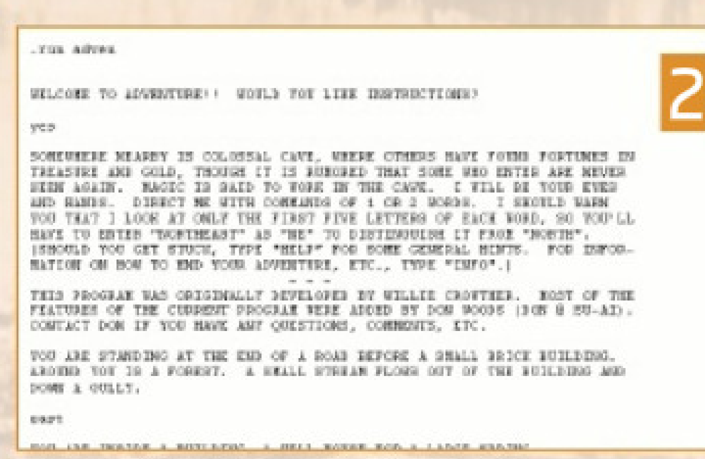
位于美国肯塔基州的猛犸洞是世界上年代最古老同时也最著名的洞穴群之一。猛犸洞地下通道全长365英里，是世界上最长的洞穴系统。上世纪六七十年代，洞穴探险者威廉·克罗瑟（William Crowther）和他的妻子是这些洞穴群的常客。克罗瑟不仅是个真正的冒险者，还是一名程序员，他参与开发的ARPANET是为美国国防部开发的封包交换网络，是全球互联网的始祖。70年代，克罗瑟经历了婚变，此后他把一部分热情倾注在了代码里，受“龙与地下城”游戏的启发，他在PDP-10系统上以猛犸洞为原型写出了这个叫做《巨窟冒险》的游戏，最初并不是为了商业目的，而是给他的两个女儿业余娱乐。

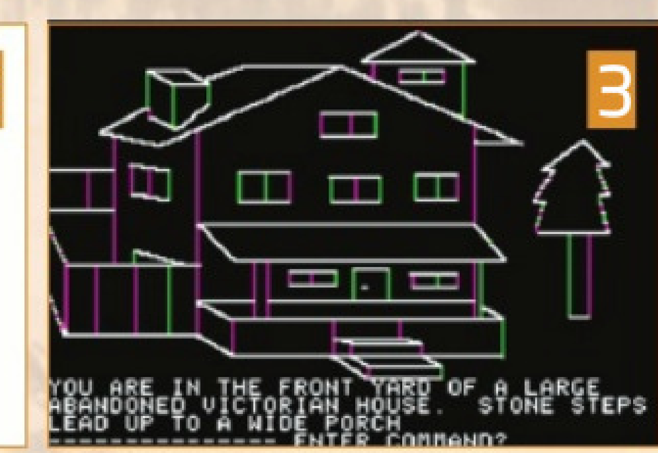
《巨窟冒险》也被称为ADVENT、Colossal Cave或是Adventure，这个名字就是后来“冒险游戏”（Adventure Game）名称的来源。这部用700行FORTRAN（世界上第一个被正式推广使用的高级语言）代码写成的游戏是纯用文字表达的，它首先以文字模拟故事情境，玩家也使用文字指令控制角色，以影响周边的情境。这种最原始的用电脑游戏进行文学叙事的游戏方式就是文字冒险的始祖。

只要有电脑系统的地方都可以有文字冒险，文字冒险游戏在随后的几年里得到了长足发展，直到罗贝塔创造出《神秘屋》，开始了图形冒险游戏的时代。但即使把《神秘屋》尊为一代开先河者，它也不过是“带有图形的文字冒险”而已，《神秘屋》的70张图形就像是给一本纯文字小说创作的插图，它可以将图画直观显示在屏幕上，但游戏的进行方式仍旧是靠输入文字命令实现的。

整个80年代，比机能提升更为关键的是游戏方式的转变——玩法不再依靠输入文字命令，而是一目了然地提供给玩家数个选择项，让他们在限定的互动方式里做出选择。Lucasfilm Games（LucasArts的前身）在1987年推出的《疯狂大楼》（Maniac Mansion）已经和现代意义上一款经典的冒险游戏没有什么两样了——色彩饱满的画面（至少在当时看来是），以单词和短语简单列出的选择项，以调查、对话、物品的收集与使用为代表的游戏过程，所有经典冒险游戏应该具有的元素都已经包含其中。2009年LucasArts发行的高清版《猴岛的秘密》是对1990年原作的忠实重制，你可以一键切换到内置的原版游戏里体会20年原作的风貌。这种体验就和当年在《疯狂大楼》中绞尽脑汁的人没有区别。



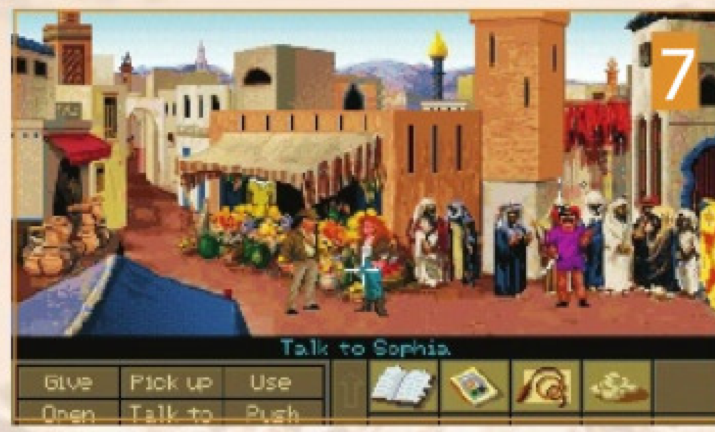












1.以猛犸洞的暗河为主题的明信片，冒险游戏的诞生源自洞穴探险家们的冒险精神
2.《巨窟冒险》，文字冒险的界面就是这样简单明了
3.《神秘屋》，1980年。它比后来人们想象中的“图形”冒险要原始得多
4.LucasArts在八九十年代的冒险游戏历史上占有重要地位，这里汇集了一批才华横溢的游戏人，他们的作品比乔治·卢卡斯的“星战”游戏影响力还要大
5.《冥界狂想曲》的黑色幽默无人能出其右，那个时代的名作大多极具内涵，回味无穷
6.iOS版的《神秘岛》，即使现在看，画面也仍有可圈点之处，可想而知当年引起的轰动了
7.80年代末的典型冒险游戏，除了画面进化，基本的游戏方式一直延续到了今天。图中是LucasArts的“夺宝奇兵”系列

即使老派的玩家认为这才是经典的冒险游戏，冒险游戏的发展也不是一成不变的。当电脑的屏幕告别16位色时代、256位色时代，与之相应的新游戏总会惊艳亮相。1993年搭载在CD-ROM介质上的《神秘岛》（MYST）出现了，这款改变历史的游戏让冒险游戏进入画面为王的时代。一些论者认为，这是冒险游戏走入歧途的开始——从纯2D渲染的画面发展到互动视频小说，数年里无数公司试图用这种方式填满一张到数张CD的容量，而忽视了冒险游戏本身的游戏性缺乏。与此同时，随着3D加速卡的出现，3D射击游戏和动作游戏迅速占据了视频游戏的主流地位。在动作游戏里，被称为“动作冒险”（AC-AD）的子类继承了冒险游戏的精神。在经典的《古墓丽影》里，尽管加入了时髦的战斗元素，但战斗始终是这个游戏的陪衬，或者说是调剂——它远没有同时期《噩梦鬼魅》（Nightmare Creatures）那样的关卡结构和无尽战斗。在没有战斗的桥段里，充斥着大量需要精确动作实现的谜题和大量需要用头脑去解决的谜题。用3D构筑起来的神秘恐龙山谷、埃及金字塔成为无数“洞穴探险者”的神往之处。

硬汉，推理，本格派！诅咒，疑心，美少女！

许多PC玩家或许更熟悉欧美经典游戏史，而忽视了日本这个历史悠久的游戏大国。早年间，日本同样盛产各式冒险游戏，拥有一批堪称死忠的拥趸。日式冒险如今仍维持着一定势头，其中不乏《逆转裁判》《9时9人9门》等优秀作品。一些由日式冒险演化而来的生存恐怖类和音响小说类游戏依然在小众市场占有重要地位。

早期日本冒险游戏深刻地受到欧美影响。最早的一款《神秘小屋》，与Sierra的那款游戏重名。图像极端简单，剧情也没有任何深度。主角来到谜之公馆，在馆内检到了一张纸条，上面写着此处隐藏大量黄金的信息。于是他孤身一人探索这个公馆。与Sierra拥有8位主角的版本比起来，故事更加简单。它使用的依旧是当时流行的文字输入式的操作方法，并且必须使用日语片假名输入。此后很长一段时间里，日式冒险仅仅作为欧美PC市场的附属品存在，要说到这个类型的崛起，须等到一个叫做堀井雄二的年轻人登场。

堀井雄二是今天日本业界的老江湖，RPG粉丝听到他会条件反射地在头脑中迸出“DQ”的字样。但在当时，他还没有缔造“勇者斗恶龙”的神话。这个对电脑游戏投入了空前热情的毛头小子，于1983年制作了在当时完成度极高的冒险游戏《港口镇连续杀人事件》，在PC-8801上发售。此后任天堂的FC占据了日本国内的游戏机市场，“港口镇”也移植到了上面，之前隐忍不发的人气突然爆发，售出了60万套，成了FC上最初成功的AVG。时隔多年，移植后的“港口镇”使用的操作手段高明许多了。玩家可以用光标调查特定区域，用选项来进行交谈和移动。值得一提的是，这款游戏将日文的50音压缩到只用20个常用字母表达，足见堀井在特定条件下展现出的设计功力。

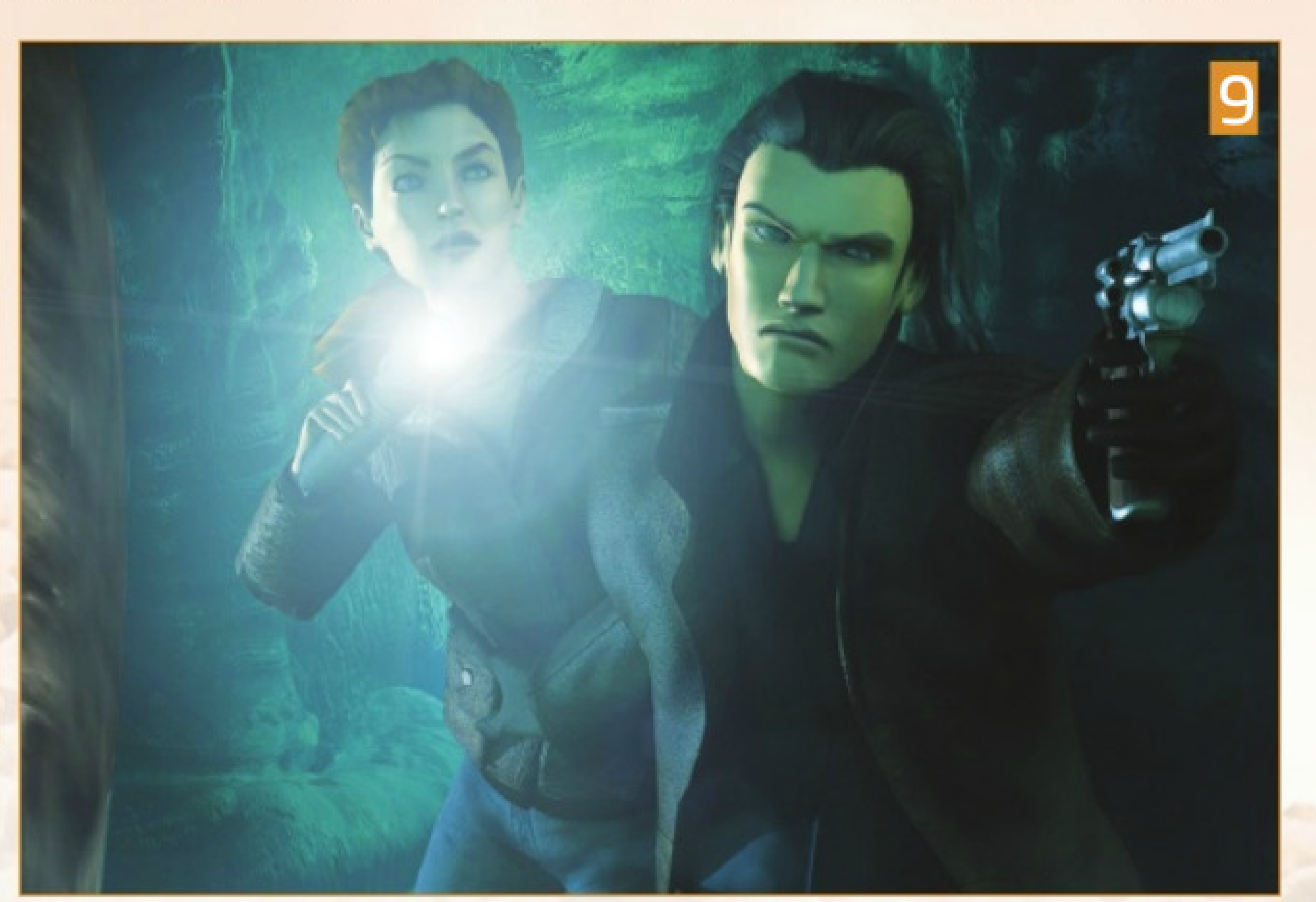
日式AVG的特征十分明显。那就是创造一个尽可能小的世界。同时代在欧美的“国王密使”等作，玩家可探索的区域很多，但游戏目标不够明确。“港口镇”将AVG做“小”了，这样做的好处是，玩家不会在没有意义的地方浪费时间，因为所有能探索的地方都被限制。即使被卡关，也能反复周旋于几个场景，“撞出”其中的线索。

侦探题材的大量涌现，也体现出了岛国人对冒险题材的偏好，即希望自己能清楚地了解到要完成的目标。玩家希望面对比较写实的背景，而不是通过探索一点点地了解游戏世界。在这样的“小”规模发展下，日式AVG长期演变成了几种不同的分支。

1992年，一种带有地方特色的游戏出现了，它就是音响小说（Sound Novel）。严格意义上讲，它并不算是AVG，却由AVG而生。此类游戏完全抛弃了冒险游戏所应有的调查、移动等选项，进一步压缩系统规模，只留下文字描述与特定时刻让玩家作出的选择。游戏只剩下了“小说—选择—分支”的简单结构。由中村光一领军的Chunsoft在1992年的游戏《弟切草》里发明了这种类型。

1994年，同类型的《恐怖惊魂夜》迅速走红。游戏以风雪中的旅馆为舞台，来自各阶层的房客被困在此处，大家本想融洽地度过这个不宁之夜，但旅馆却出现了死尸，究竟谁是凶手？每位房客和山庄的主人在不安中互相猜疑，心理防线渐渐崩溃，开始互相残杀……《恐怖惊魂夜》展示了日



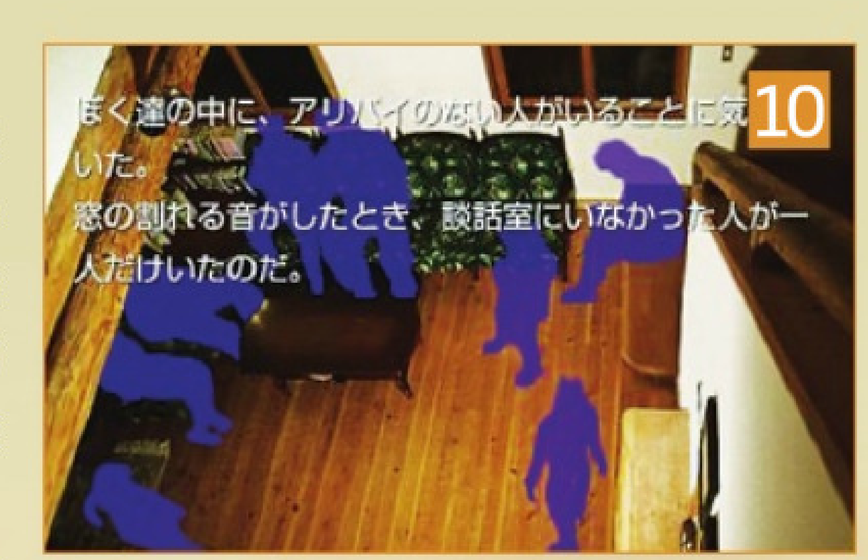


8.《逆转裁判》，DS必入的游戏
9.2001年的《鬼屋魔影——新梦魇》采用类似《生化危机2》的双主角交叉游戏方式，仍旧是可圈可点的一作

式剧本特有的展现人性阴暗面的成分。1998年登场的《街～命运的交差点》则将音响小说的结构推向了极致，以8位性格、身份、年龄各异，但均在涉谷生活的普通人为主角，他们彼此之间互不相识，也从未相遇。但通过这8位主角各自选择的不同，其它主角的命运会受到牵连影响。突出了“人与人之间看不到的纽带”，今日擦肩而过的陌生人或许会改变你的一生。2008年在Wii上推出的《428～被封锁的涉谷》更被誉为《街》的精神续作，剧情更加紧凑，获得了《Fami通》满分评价，可以说为此类游戏出了一口恶气。

与此同时，占据着如今日本半边天的“美少女文化”催生出了一种特殊主题的游戏——GAL（美少女恋爱），亦深受音响小说影响。早期的美少女游戏主要以模拟类（《卒业》《心跳回忆》）和冒险类居多（《3×3只眼》）。到了90年代末时，GAL游戏厂商发现，玩家比起对游戏系统的关注，更希望得到不错的故事。于是以《Kanon》等游戏牵头，大量GAL游戏纷纷采用对话框加人物立绘的形式，进入分支的方法同样是靠选项达成。这种GAL被称为“视觉小说”（Visual Novel）。虽然主打美少女，但不少游戏剧情伏笔众多，人物关系错综复杂，成为深度与宅度兼备的优秀作品。

除却岛国人民的独特口味，日本的冒险游戏也深远地影响了世界。自从1993年，第一个以3D CG图像制作的恐怖冒险游戏《鬼屋魔影》（Alone in the Dark）诞生后，冒险游戏的一个方向转向更富电影化的演出手段。其中的佼佼者是三上真司的《生化危机》。它以美国虚构小镇浣熊市远郊的一座洋馆为舞台，市警特殊作战部队S.T.A.R.S.调查在不远处一个孤立山庄发生的人吃人事件的真相。《生化危机》成功地运用了静态CG图片的各种视角来营造出游戏气氛，加入







10.《恐怖惊魂夜》，1994年
11.《弟切草》，音响小说的始祖
12.《428～被封锁的涉谷》被誉为《街～命运的交差点》的精神续作

了一定战斗成份，迫使玩家小心翼翼地控制弹药的使用来过关。各种电影化的脚本事件，如跃出的僵尸犬、门中突出的僵尸等均为初次接触的玩家留下了巨大心理阴影。离奇事件又为这部作品蒙上了一层B级片的味道。

《生化危机》无疑是东西方结合的典范，当中既有偷师欧美之处，封闭式的洋馆场景又是日本玩家喜闻乐见的。《生化危机》最初并没有造成轰动效应，但通过玩家口耳相传，这部作品居然后劲十足，长卖不止，在1996年年末回顾时，顺利进入了年间销量顺位，在世界范围狂销了275万套（不算剪辑版和震动版！）。《生化危机》的模式影响十分深远，催生了如《绝体绝命都市》等同类产品，还有成就不下于“生化”的“寂静岭”系列，从感官刺激的诉求转向了心理层面对人性的恐惧，不愧是大师之作。

冒险的原教旨主义

在Charles Cecil联合创立Revolution Software的时代，世界游戏业已经到了一个发展的关键时期。游戏制作正在摆脱个人作坊式的小打小闹，依靠个人才华创造不朽名作的故事正被团队化的联合开发所取代；游戏人同时还要面对图形技术的巨大发展，随着世嘉SS和索尼PlayStation横空出世、PC上的3D游戏汹涌而来，占据主流的游戏类型从静态图片式的文字、图形冒险向技术进步带来的火爆的动作和射击类游戏过渡。上个世纪90年代中期的游戏业不论从产业规模到结构都发生了巨大变化。在大变革的潮流里，Sierra、LucasArts以及Cyan Worlds等等名厂经历了它们最后的美好时光，当千禧年到来的时候，冒险游戏的辉煌时代已经过去了。

画面美妙、气氛沉静的冒险游戏已经不再属于游戏业的主流，而它背后的从业者也开始分化。一些老派的冒险游戏幕后操纵者干脆退出了游戏圈，有的去做触类旁通的教育软件，有的完全改行；另外一些人追逐者新游戏类型发展的脚步，他们的有名作品已经距离冒险游戏的内涵很远；还有一些人固守着经典冒险游戏的制作，他们所在的公司从资金和技术都再难以回到游戏业的中心，只是他们乐此不疲；最后值得注意的是独立游戏制作者，时至今日，每年我们都能从中看到绝佳的创意和好故事。

所以，冒险游戏并不是一成不变的。冒险游戏不仅仅是日式的恋爱养成，也不是欧美的图片冒险，它的系统看起来简单甚至简陋，实际上也有不同的风格和分类，也有进化和发展。在游戏类型高度融合的今日，你很难再找到完全纯正的冒险游戏。即使是冒险游戏的狂热爱好者，在选择他喜爱的游戏时也必须面对一个问题：是固守老派的底线，还是领会冒险的精神？对原教旨主义者来说，这必须从冒险游戏的定义说起。

维基百科对冒险游戏有个十分中肯的定义：冒险游戏是由探索和解谜为驱动，而不是通过物理挑战，引领玩家体验一个互动故事的视频游戏。它强调故事线索的发掘，考验玩家的观察力和分析能力。冒险游戏有时很像角色扮演游戏，不同的是，冒险游戏中玩家操控的游戏主角本身的属性能力一般固定不变，且不会影响游戏的进程。

一般认为，冒险游戏必须具备这样一些设计要素：

1.谜题

冒险游戏必然包含有多样化的谜题，字谜、解码、迷宫、困室逃生是最常见的谜题表现方式，通过屏幕上的热点寻找和使用物品、找钥匙开门、发现和探索新区域是推动冒





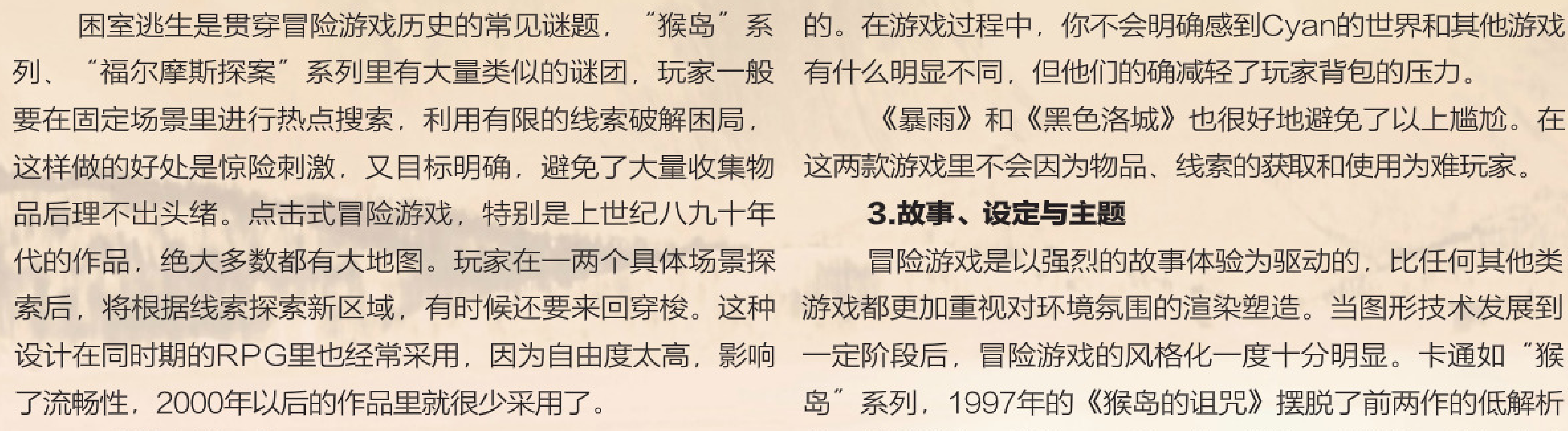








13.《疯人院》（Sanitarium）被誉为“电脑游戏中少有可堪称伟大的艺术品”，无论在深度还是剧情上的功力，都可谓绝代佳品
14.《黑暗之蛊》（Dark Seed）的主题并不如它表面上看上去的那么黑暗
15.《无声狂啸》（I Have No Mouth, and I Must Scream）对人性的讽刺和探讨前无古人后无来者
16.《最长的旅程》的续作展现了惊人的画面和氛围，后来技术帝Funcom做网游去了
17.《最长的旅程》是少女自我发现的旅程



险游戏故事发展的主要动力。

困室逃生是贯穿冒险游戏历史的常见谜题，“猴岛”系列、“福尔摩斯探案”系列里有大量类似的谜团，玩家一般要在固定场景里进行热点搜索，利用有限的线索破解困局，这样做的好处是惊险刺激，又目标明确，避免了大量收集物品后理不出头绪。点击式冒险游戏，特别是上世纪八九十年代的作品，绝大多数都有大地图。玩家在一两个具体场景探索后，将根据线索探索新区域，有时候还要来回穿梭。这种设计在同时期的RPG里也经常采用，因为自由度太高，影响了流畅性，2000年以后的作品里就很少采用了。

2.收集和使用物品

收集和使用物品是大多数冒险游戏的标志，游戏开始后，你可能还没弄明白剧情和自己的处境，但永不见底的物品栏里已经汇集了千奇百怪的道具，你并不知道它们管什么用，反正它们是可以拾取的。收集、组合、使用物品一度是冒险游戏的乐趣之一，在“猴岛”里，一些怪异的组合能带来意想不到的解谜方式，但它同时也是冒险游戏的毒瘤，玩家只能模式化地搜集一切道具，然后以穷举法寻觅组合的方式。在现今的小成本冒险游戏里，由于没有画面优势，字谜、物品的复杂组合和各种设计繁复的逻辑谜题更是占据了游戏的大部分内容，这既是游戏成本决定的，也是面向它那些渴望挑战智力的最核心用户群的。但往往此类设计被斥为刁难玩家，例如热点过于狭小，一般人难以注意；或是物品的组合有时超出了人类想象力，往往需要大量排列组合才能“偶然中奖”，即使是有名的作品，如《最长的旅程》（The Longest Journey）里也有如此设计。

有一些冒险游戏注意到了这个问题，例如“神秘岛”系列。在这个庞大世界探索的过程里，你完全不需要收集任何道具，所有的谜题尽管艰难，却是可以就地遇到就地解决的。在游戏过程中，你不会明确感到Cyan的世界和其他游戏有什么明显不同，但他们的确减轻了玩家背包的压力。

《暴雨》和《黑色洛城》也很好地避免了以上尴尬。在这两款游戏里不会因为物品、线索的获取和使用为难玩家。

3.故事、设定与主题

冒险游戏是以强烈的故事体验为驱动的，比任何其他类游戏都更加重视对环境氛围的渲染塑造。当图形技术发展到一定阶段后，冒险游戏的风格化一度十分明显。卡通如“猴岛”系列，1997年的《猴岛的诅咒》摆脱了前两作的低解析度，带来简洁明快的2D手绘风格，堪比观赏迪斯尼的经典动画电影。如今像“逃亡”（Runaway）系列、《金发美女》（So Blonde）以及《杰克·基恩》（Jack Keane）都是此一风格的忠实追随者。

幻想风格的游戏更加常见，“亚特兰蒂斯”（Atlantis）系列、“神秘岛”系列都以在写实基础上塑造美妙奇幻的景致著称，众多以埃及等古文明探险为主题的全方位主视角冒险游戏都采用类似风格，明亮艳丽的场景里活跃着传说中的生物和神秘的宝藏，这都是90年代末期的流行主题。

冒险游戏的另外一个热门选题是探险题材。LucasArts的最鼎盛时期是靠“印第安纳·琼斯”系列开创的，直到最近还有《消失的地平线》（Lost Horizon）、“亚当历险”（Adam's Venture）系列这些带有浓重琼斯味的作品问世，可惜限于技术，它们无法像“神秘海域”那样实现神模仿。

随着冒险游戏渐趋没落，以凶杀、黑暗、超自然力为关键词的剧本越来越多，这些耸人听闻的故事的确能吸引部分玩家的好奇心。但在优秀的图形技术下，往往并没有好的剧情和游戏方式，类似《静物2》（Still Life 2）、《开膛手杰

克》（Jack the Ripper）等作最后都流于草率，在探案题材里，我们再也看不到类似《玫瑰纹身》（The Case of the Rose Tattoo）那样优雅又缜密的名作；在神秘题材里，也无法找到能像“狩魔猎人”（Gabriel Knight）系列、“德古拉”（Dracula）系列一样塑造惊悚氛围的上品。当然在核心圈子里，游戏的质量不是那么重要，重要的是他们喜欢的游戏可以一直出下去，著名的长寿系列“南希·朱尔”（Nancy Drew）从1998年之今已经发行了27部作品，它还会一如既往地出下去。

4.对话树

许多经典的冒险游戏具有类似角色扮演游戏的对话树，NPC的对话内容极为丰富。你可能必须通过不断对话或是选对关键的某一句对话找到新线索，一些游戏甚至像RPG一样，一旦选错对话内容，会深刻影响之后的游戏流程，以至无法解谜成功，《玫瑰纹身》就是这样。但大多数游戏还是比较宽容的，像是“猴岛”系列，大量对话的作用无非用来插科打诨，除了塑造出一个无厘头版的小盖之外没什么实际用途。不过“猴岛”对对话树也有额外贡献，那就是“对喷系统”。在游戏的一个章节里，你必须和碰到的敌人打嘴仗，直到将你的对手喷到无话可说，乖乖缴械。《猴岛大逃亡》（Escape From Monkey Island）里的类似系统甚至涉及到了押韵，玩中文版的人直接泪目。后来，“猴岛”主创Ron Gilbert制作《戴斯班克》（DeathSpank）时照搬了这个系统，于是你会看到这个“暗黑”式的刷刷刷游戏必须时不时地把节奏停顿下来，因为你的主角正不自觉地跟某个NPC耍贫嘴，只要你愿意，那预置的对话似乎永远讲不完。

当然并不是每个游戏都像“猴岛”那么有趣。许多后来的冒险游戏试图改革繁琐的对话，迎合LU人群，《塞伯利亚》（Syberia）就将对话树简化为便签本里的关键词，这更有利于玩家从大量文本中过滤有用信息，加快游戏节奏。当然，同时它也失去了老派玩家们玩文字冒险时的那份独特感受。

5.通关评价

把游戏打通关是主要的，但早期的冒险游戏一般还有“高分评价”，在《魔域帝国》（Zork）中，系统就会给玩家一段文本描述作为通关评价。这其实就像今天的“成就”和“奖杯”一样，提供给了玩家一个次要目标，让他们有了二周目的追求。但后来的绝大多数冒险游戏已经失去了这个特色，即使有，冒险游戏又有多大重玩的必要呢？

以上列出的是冒险游戏的一些显著特征，但并不意味着所有冒险游戏都是这样的。新世纪以来，冒险游戏的发展呈现出不同的态势，有坚持传统的，也有离经畔道的——其中许多转变是特别针对冒险游戏的弱项展开的。

冒险精神不灭

在如今的AVG领域，最安分的是日本制造。在“生化”热潮褪去后，音响小说领域Chunsoft一家独大，虽也有《学校恐怖物语》《流行之神》等惊世之作，总体来说音响小说已不是那么流行。视觉小说凭借美少女游戏市场的渐渐稳固与开发费用的极端低下，占据了日本PC游戏市场的半边天。古老的“生化”Like基本死绝，但更古老的本格派AVG至今依然有许多新作，吸引着几十年如一日的老大粉丝们。

由于掌机的普及，这几年日式传统AVG有抬头的趋势，最突出的是“逆转裁判”系列，它将传统日式AVG的移动、调查、取证与法庭辩论结合，玩家扮演新人律师成步堂龙一，在绝境中找出证人证词的矛盾点，以证物来击败对手。系列在传统中注入新风，别有一番爽快感，剧情的转折也频繁、紧凑。这个系列的人物特色鲜明，有血有肉，恶人亦有各种恶法，可称得上是千人千面，不由得为其监督巧舟之鬼斧神笔击节称赞。受到该系列影响的ACG作品无法计数，PSP上近期推出的《弹丸论破》已有些继承其衣钵的势头。

此外，曾撰写了《Ever17》等名GAL游戏的打越钢太郎为DS制作的原创游戏《9时9人9门》也成为一匹黑马，在北美赢得20多万的销量。这款游戏以类似GAL的小说部分和AVG的“密室逃生”两部分组成，剧情离奇，充满悬念，隐藏的真相直到最后才让人恍然大悟。

在欧美世界，坚持传统冒险游戏制作的厂商和玩家共同组成了一个小众圈子。法国发行商Microids、加拿大发行商The Adventure Company都曾是专门的冒险游戏发行商，但AVG很难养活它们，随着公司间的并购，这些发行商越来越失去自己的声音。当原本的AVG大厂纷纷转型，这个市场开始被一些小成本制作组占据，来自波兰、捷克、俄罗斯以及西班牙等地的公司登上舞台，它们也带来了一些佳







18.《Ever17》发行过简体中文版
19.《9时9人9门》，故事悬疑，结局多样
20.《失忆症——黑暗后裔》（AmnesiaThe Dark Descent）里加入了大量动作场面，试图讨好轻度玩家

作，比如《黑镜庄园》，一些不甘心沉沦的著名AVG编剧也还活跃在圈子里，带来了《灰质》。一群LucasArts的旧部也没闲着，Bill Tiller和Dave Harris成立了Autumn Moon Entertainment，除了新作《吸血鬼的故事》，“猴岛”的重制版也是他们发起制作的；另外一群人组建了Telltales Games，他们从LucasArts买来大量著名AVG品牌，并为它们制作续集，以剧集的方式发行——如果要做个总结，Telltales Games大概是最近几年发展得最好的AVG厂商。

另外，AVG因为它的低成本，也成为独立游戏界的宠儿。独立游戏开发者Joshua Nuernberger的《双子座悲歌》（Gemini Rue）是独立AVG中的翘楚（评论见本刊2011年8月中）。AVG在一些特定国家和地区也有格外的地位，比如在传统RPG拥趸众多的德国，同样是AVG的乐土。如今一款数得上的AVG多半要先发行德语版，比如新近问世的《德波尼亚》（Deponia），而根据“黑暗之眼”设定改编的冒险游戏《The Dark Eye: Chains of Satinav》也在率先德国开始了宣传。

总的来说，在传统AVG领域，日式游戏特有的小格局从未改变。小，不一定就代表着不好。玩家可探索的空间被限定后，更方便他们静下心来分析所掌握的情报。比起在各种元素过剩的场景中拼命点击寻找线索，日式AVG的这种做法更容易被大众玩家接受。同时这种小格局也影响了日式AVG本身偏向于掌机平台的发展。欧美厂商没有固定路线，传统开发商也不都集中在掌机上发售游戏，还有更多不喜欢固守传统的厂商在大胆拓展。我们列举几个唾手可得的例子——

1.《心灵杀手》：回归故事中心

也许你很难认同《心灵杀手》的这个定位，它既是大型制作，也具有动作性——尽管与ACT相比有很大差距，但也绝不像《寂静岭》那样只有聊胜于无的水准。但从另一方面理解，抛弃本作冗长的打枪环节，它的确很像是一个AVG。

纯粹意义上的AVG在被所谓“生存冒险”“动作冒险”一步步边缘化的过程中，首先被加强的是原本不该加强的战斗体验，首先被削弱的是原本不该被削弱的故事体验。剧本质量的重要性对AVG而言，是要超过任何类型的，包括RPG。AVG的故事不仅仅是靠“悬疑”两个字来吸引眼球，还应该通过节奏的变化、高潮的安排来维持玩家的好奇心和探究欲。

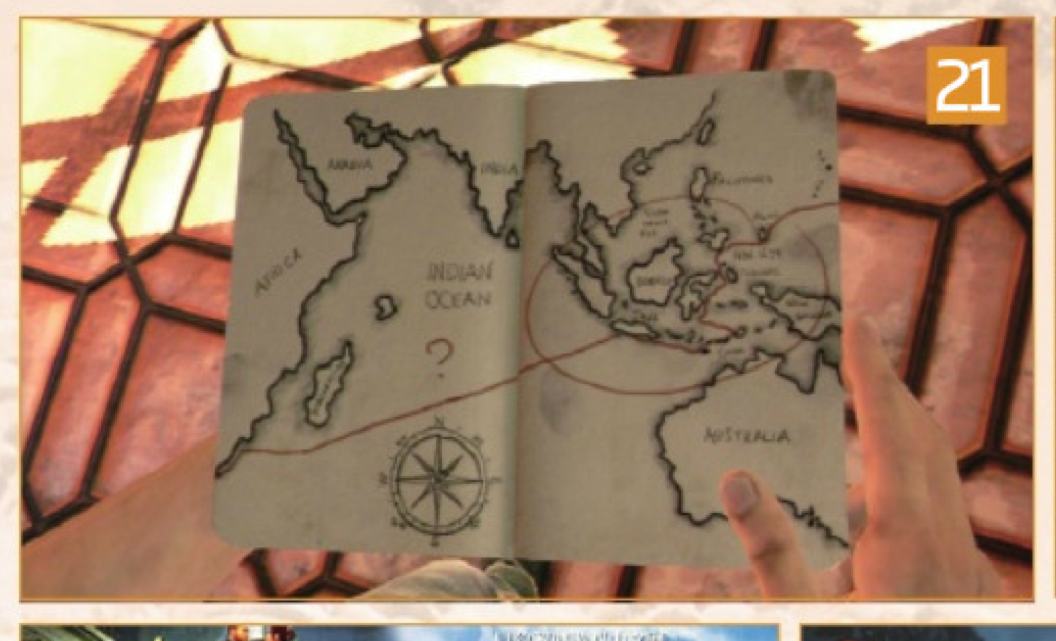
这些元素《心灵杀手》都很符合，唯一缺少的似乎是谜题。表面上看，《心灵杀手》的解谜环节几乎为空白，但它真正意义上的解谜是指关注细节，收集容易被忽略的信息，用玩家自己的判断力来将这些碎片组合在一起，对充满断点和闪点的主线故事进行合理补完——就像《杀戮原型》那样收集和补完主角的记忆。

从以上意义而言，《心灵杀手》是个典型的冒险游戏，而且更接近日式的互动小说。这款不得不加入枪战元素的游戏称得上是一款回归冒险精神的作品，它重新明确了由玩家探索故事的设计思路。我们和主角Alan Wake一道，用手电筒投射出的一束光亮，在无尽黑暗与迷雾中寻找“真相”。

回归故事本身，是AVG向游戏的正确选择，然而没有围绕这一中心设计加强故事体验的机制，导致《心灵杀手》成了一款严重失衡的作品——“剧情一流，但我实在玩不下去。”但如果没有枪枪枪环节，Remedy大概也得不到微软的资金支持。

2.《暴雨》：摒弃传统

包括《战争机器》之父Cliff B在内的许多人都认为，David Cage在《暴雨》中开创了一种名为“互动电影”的全新游戏类型，而他本人面对媒体也多次强调《暴雨》不是AVG，而是“心理惊悚互动剧”（Psychological thriller, Interactive drama）。游戏的特点与其他许多交互式虚拟游戏类似，要求玩家移动角色，使他或她与屏幕上的物体或非玩家角色相互作用以推进剧情。不同的是游戏并没有明显的关卡和任务设置，而是分为若干场，玩家所作的选择、执行或不执行某项行动都会影响到之后的场景。比如，一个角色死亡或被逮捕是可能的，后面的场景便不会再出现他。然而这种可以影响剧情发展，产生分支且对大结局有重大影响的互动直到游戏尾声才出现，之前的“选择”只能影响到本场景或之后的临近场景。比如私家侦探斯考特·谢尔比第一次前往劳伦家，在调查结束后遭遇的那场屋内袭击，无论是将对方打成猪头，还是被对方打成猪头，都必然会发生之后劳伦因为感激而要求同斯考特搭档的剧情。离异后的伊森在

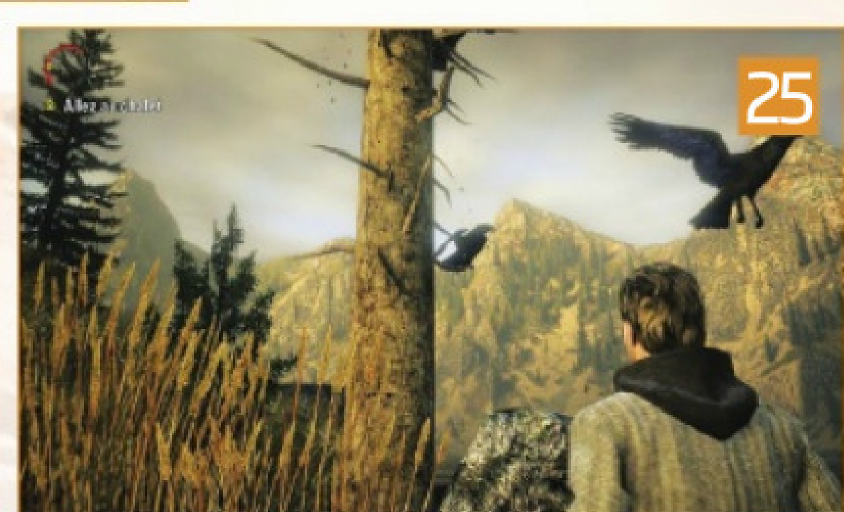




21.“船长”系列有些桥段比AVG还AVG呢！
22.《古墓丽影》的第一、三代更偏向解谜，有时是困室求生，有时是纯谜题
23. ChinaAVG，国内冒险游戏玩家的聚集地，这里组织汉化了大量的AVG经典
24.相比打枪，《心灵杀手》的探索部分更吸引人
25.如果你忽略了之前与安德森两兄弟的对话，就不知道这两只乌鸦对他们而言有多么重要。丢失信息不会影响通关，但会造成接下来的剧情体验不知所云











26. “调查”完全融入了ARI眼镜中，屏幕热点如Bug一般展现给你，但这并不意味着你已经掌握了线索的全部
27.伊森在折纸杀人魔调查中无论成败都不会影响流程的继续，但会给大结局带来严重后果
28. David Cage刚刚在今年GDC上展示了一个新的技术Demo《KARA》，以好莱坞影星Valorie Curry为原型，展示了细腻的新动作捕捉技术。David Cage永远走在技术试验的前沿，而只要能讲一个好故事，AVG有什么理由固步自封？

屋内对待有自闭倾向的次子肖恩的态度，同样除了成就解锁和肖恩的表现以外，不可能给故事带来任何影响，因此《暴雨》从本质上说并不“互动”，但不管David Cage怎么标新立异，实际上，我们可以说，《暴雨》是十分AVG的——想一想David Cage的上个游戏《华氏》（Fahrenheit/Indigo Prophecy），《暴雨》不仅很AVG，而且带给了AVG游戏新的发展路线。

与《心灵杀手》一样，《暴雨》将重点放在了故事体验上。其独特表现方式（互动剧）的优势，在于后者无需安排严重破坏游戏节奏的跑路与重复性的战斗来凑数。以QTE方式参与数字演员的演出，又反过来大幅度提升了玩家的情绪代入与情感冲击：《暴雨》的QTE无论在运用方式还是功能上都比传统的“按错就死”有明显的改善，它充分利用了现有操作设备（PS3手柄）的键位布局、震动与六轴功能，注重运用具有象征性的按键操作来映射剧中人的动作，从而给予了玩家以亲手扮演数字演员的错觉：按动哮喘喷雾器的方法是R1键；上车之后R3摇杆的顺时针滑动用来转动发动机钥匙，摇杆纵向推动控制档位，R2键触发踩油门动作；刮胡子的过程中L3摇杆用于控制刀头的移动，此时恰到好处的震动就像玩家手中真的握着一把剃须刀……Dualshock 3手柄的六轴机能在这一过程中功不可没，无论是刷牙、喝牛奶之前的“摇一摇”还是扛着儿子在花园中“飞行”的过程中，我们都好像是已经与正在控制的伊森一体同心。序章通过玩家最熟悉不过的清早起床后的清洁流程和家庭生活的片段，一下就拉近了游戏与现实之间的距离，并且激发了玩家对冒险主题的参与感。

在类似传统AVG的物品收集和鉴定环节，你不必满屏去搜集热点，也不必如《玫瑰纹身》一样模拟一次真实的化学检验。《暴雨》里的所有线索通过一个简单的探测器全部标志在屏幕上，没有搜集的环节，你只需要上前一一检验——但这又不代表没有解谜，许多线索的验证和物的品分析是在一个类似火星科技的场景里进行的，你在调查的中途甚至可以切换背景场景的风格，总之这个环节充满了噱头，但它可以把玩家的新奇感一直保持下去，而不会让你看到一堆复杂的仪器后望而却步。

David Cage不承认，也许他觉得他比传统AVG高明多了吧。

3.“神秘海域”系列：琼斯精神的光芒

如果拿游戏方式去类比，“夺宝奇兵”系列电影就是打着AVG旗号的ACT。《夺宝奇兵》的定位是英雄探险片，它追求流畅的叙事，壮观的动作场面和观众猎奇心理的满足，逻辑并不是此类作品的诉求。“神秘海域”系列这一类精神的正统传人。游戏忠实地遵循着“琼斯”电影的模式：活到最后的都是不贪的，都看不上金银玉器这等俗物；终极宝物都是害人的，且只害最贪的大反派一个人，将其变成怪兽，再给主角华丽地打倒；藏宝地点都是年久失修的，最后是不塌不行的……总之空手而归是必然的，因此我们的英雄还是会有下一次冒险的。贯穿始终的超现实神秘元素、危难之中“不合时宜”的冷幽默、奇观式的场面、令人毛骨悚然的海量昆虫、蛇类生物等等……“神秘海域”完全继承了“夺宝奇兵”的精髓，动作、冒险、友谊、坏人、低潮、高潮、舞台切换，一切元素都被精心地设计过。

奇观式场面是“琼斯系列”的招牌之一，与电影相比，游戏在奇观的构建上拥有更大的自由度。和《古墓丽影》一样，战斗是这个系列的装点，不管战斗到了后期是多么不厌其烦，它与解谜过程是完全割裂的。而“神秘海域”系列的解谜是真正的解谜，Drake的笔记本会让所有AVG玩家热泪盈眶，一边看这些笔记的提示一边在3D场景里思考，这种代入感是什么也无法比拟的。

我们很容易忽视那些AAA级作品里的冒险游戏精神，不是它们不够明显，而是你宁愿相信那些元素不是游戏设计的本意，它们只是给ACT添加的点缀，而非纯正的冒险精神。然而，AVG的人群已经改变，游戏业已经改变。即使有许多人怀念Old School AVG，也不能说AVG只有一个模样。我们时常认为，有钱的开发公司玩大制作，比如《黑色洛城》，它的探案部分比任何一个AVG都要AVG；没钱的玩独立游戏和风格化，也能扬名立万。这过于简单化了。关于冒险游戏，最大的误区是固执。许多大型游戏，那些具有冒险精神的游戏，已经给冒险游戏的设计提供了绝好的灵感，之后的事，取决于你是不是一定要视而不见了。

终究，不管是厂商还是玩家，都需要更开阔的视野和胸怀。**敬所有忠实的冒险游戏玩家，冒险精神不灭！** P

《新誓记》在设定上沿袭了多年前的经典思路，玩家可以通过探索和战斗获取最直接的乐趣。但由于一些考验玩家耐性的不人性化设定。很有可能让游戏既无法吸引休闲玩家，又无法讨好喜爱PvP的增值道具玩家，欠缺明确的受众定位。

网游评测：新誓记

游戏名称：	新誓记	官方网站：	http://xsj.c7game.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	内部测试
开发公司：	Joyimpact	运营公司：	文德互动

总体印象

优点：	缺点：
● 具有较强探索性 ● 精灵养成系统强大	● 对新手不够友好

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



在我们抱怨传统的网游模式了无新意的时候，韩国网游也在寻求突破，一个典型的思路就是把很多非角色扮演内容加到一款MMORPG里，但遗憾的是，设计思路的固化却造就了一批有特点突出的平庸之作，比如《新誓记》。

《新誓记》的一大亮点就是精灵养成系统。游戏围绕精灵设计了大量的特色系统。比如逐步成长的精灵外形，以精灵性格决定的精灵行为以及富有互动性的额外任务对话等等。丰富的芙兰装扮道具和友好度系统更是将游戏的养成元素发挥到极致。按理说，这样功能强大互动性强的养成元素可以吸引众多喜欢养成的休闲玩家。但可惜的是，游戏并没有围绕这个系统进行扩展，食之无味，弃之可惜。

本作的任务系统是另一大亮点。游戏任务具有较强的描述性，玩家在领取任务时会切换成类单机的特写状态，在任务描述中也掺杂了大量的情绪化及趣味性的内容，并会因为芙兰的插嘴使任务变得更有可读性。更让人意外的是，游戏只提供了简单的任务指示，并没有设计自动寻路及自动战斗功能，玩家如果想顺利地达成任务需要仔细阅读任务描述。在一些僧多粥少的击杀特定怪物的场景里，免不了要和其他玩家组队，还原了游戏最基本的探索及互动性，令人怀念。

但在另一方面，因为游戏提供的指导有限，且部分地形过于复杂，加上目前任务并不成线性，经常导致玩家盲目地搜索半天才能找正确目的地，浪费了大量的游戏时间，颇为遗憾。

《猎天》的画面第一眼看上去很舒服，细节也比较到位，游戏设定中规中矩，看看风景也是不错的，前提是你不会被服务器状况搞坏心情。

网游评测：猎天

游戏名称：	烈焰行动	官方网站：	http://lt.sdo.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	内部测试
开发公司：	斗胜游戏	运营公司：	盛大游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 战斗有较强代入感	● 设定保守，缺乏新颖的玩法

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



本作采用3D锁视角设定，在这个3D自由视角泛滥的年代，这也算是对玩家习惯的挑战了，这个视角特点是可以让玩家看到前后左右的所有人，至于是好是坏，还是要看玩家买不买账了。游戏采用鼠标移动、键盘快捷键放技能和物品的战斗方式，但移动方式只能是“一鼠走天下”，没有提供键盘操作方式，多少显得有些不人性化。

《猎天》的背景故事主线比较薄弱，缺乏清晰的剧情去引导玩家进行游戏。游戏有着高达12种职业，但个性化设定不足，导致玩家之间差异有限。鉴于目前只是内测，今后应该还有进步的余地。

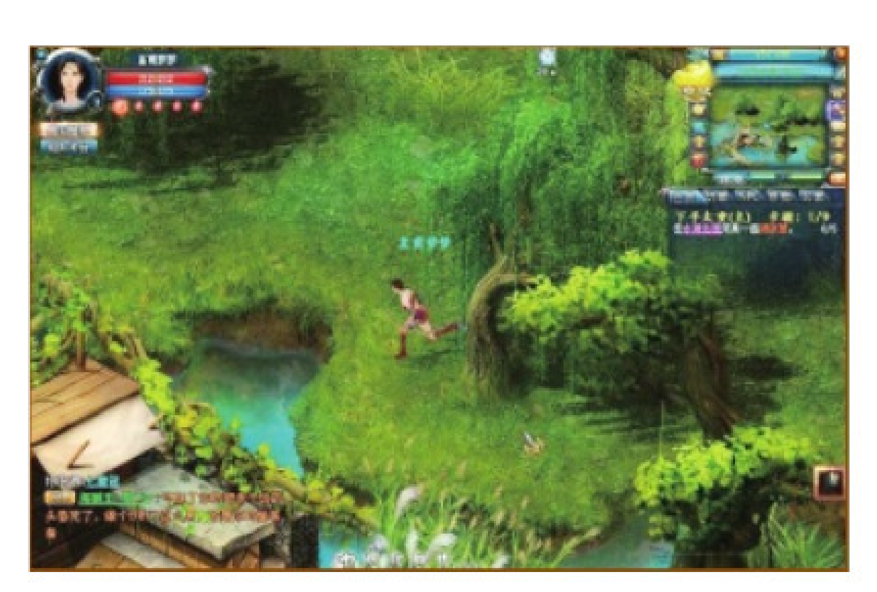
在这次测试中，如果玩家一直做任务的话，升级是非常快的，前期几乎一个任务升一级，这样的设定固然可以让玩家较早体验到后期的游戏玩法。然而玩家与怪物的血量和攻击严重失衡，中期打怪十分辛苦，数值策划出现如此明显的错误实在不应该。不过也或许是因为这次测试特意调快了升级速度，装备和技能无法跟进，才造成如此大的悬殊。

值得注意的是，本作的副本是随机的，包括地形、任务、陷阱、事件、机关门、怪物分布都有一定的随机性，这是个值得赞赏的设定，玩家可以始终对游戏保持足够的新鲜感，虽然很多单机游戏早已用过这种设定，但在网游里还是比较少见的。而游戏任务中的Boss战则被设计成“领域战斗”——这是本作的另一个卖点，你和Boss会与外界隔绝，避免了不必要的干扰，在《魔兽世界》里我们也曾看到过这样的设定，对提高玩家的代入感非常有帮助，可惜，服务器状况在时刻破坏好不容易建立起来的代入感。

除了装备完全靠玩家打造以外，《斗神》的大多数设定都很传统。但起码在操作上，已经比现在很多“一鼠走天下”的游戏强了不少，更别说本作是一款2D游戏了。

网游评测：斗神

游戏名称：斗神	官方网站：http://ds.object.com.cn/
游戏类型：MMORPG	当前状况：开放测试
开发公司：目标软件	运营公司：目标软件
总体印象	
优点： ● 操作流畅 ● 技能效果华丽	缺点： ● 游戏节奏缓慢
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）	



在同类游戏中，《斗神》的画面属于中上水平，2D画面不仅细腻，细节表现也颇为用心，玩家的一些小件装备比如护腕，一样能表现在角色身上，这是很多2D游戏没有实现的。与之相对的，是场景设计的偷懒，很多地方看着非常眼熟，难道这就是“有得必有失”么？

本作采用鼠标键盘双操作，有在同类游戏中少见的键盘操作模式，可以通过键盘的4个按键实现8个方向的移动，再配合鼠标的定位和点击、空格的跳跃，相比本期测试的其它游戏，在操作上，本作实在是厚道太多了。

游戏的任务系统采用了和单机游戏类似的剧情对话，具有较高的参与感，当然，由于节奏缓慢，玩家会不会选择跳过就另说了。

在游戏初期，玩家只要跟着主线任务走就可以了，但当玩家接到师门任务的时候，苦难的日子就开始了，这种任务虽然不算很难，但是需要玩家来回跑，从这个地图跨越到另一个地图中，难道因为现在自动寻路支持跨地图了，玩家就应该被如此折腾么……

在《斗神》里，打Boss是不会掉落成品装备的，因此打造系统自然成了游戏的核心系统，由于装备属性完全取决于打造材料，玩家在游戏里很难见到相同属性的装备。比较可贵的是，无论是打造材料还是锻造书，都是怪物掉落的，人民币战士不会有太大优势。另一方面，强制性的装备打造也加速了游戏内的金币回流，间接控制了通胀风险。

《海之梦》作为一款Q版风格的网游，画面清新可爱，操作简单，容易上手。但游戏似乎太强调“容易上手”了，操作太依赖鼠标，导致经常会出现各种让人哭笑不得的情况。

网游评测：海之梦

游戏名称：海之梦	官方网站：http://hzm.moliyo.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：开放测试
开发公司：摩力游	运营公司：摩力游
总体印象	
优点： ● 画面风格清新可爱 ● 副本玩法丰富	缺点： ● 单一的操作方式的带来很多不便
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）	



本作的画面十分清新可爱，Q版的人物模型加上亮丽的场景，相信会得到很多女玩家的青睐。玩家升级瞬间的特效让人印象深刻，金色的羽翼缓缓张开，脚下会出现若隐若现的法阵，也算是相当华丽了。背景音乐也比较优美轻快，加上较为绚丽的技能特效和恰当的音效，本作给人的第一印象还是比较满意的。

游戏中前期任务数量尚可，升级以做任务为主，到后期玩家会体验这款游戏最大的卖点——海上战斗，

其实玩家不管是去海里还是去其它地方战斗，这些都属于副本，不同的是，这些副本并不会强制要求你打完全部怪才算通关，只要玩家打够任务所需的怪后就可以跑路，比起同类游戏，自由度大为提升。至于航班系统，则更加自由丰富，其本质是一种特殊的海上副本，玩家通过搭乘航班可以到达新的冒险区域，在航行中玩家会遭遇各种随机事件，充分体验到航海的乐趣，比如玩家有时候会遭遇到各种天气效果，或者碰到海盗集团的骚扰，被各种海怪Boss袭击，甚至还有迷宫副本，玩法相当丰富，这点比单纯的刷刷刷要好多了。

但比较悲剧的是，由于游戏没有方向键位，所以游戏完全是靠鼠标或自动寻路移动，这没太大问题，关键在这款游戏里，角色移动的方向只有8个，大部分跑路的时候，其实是先转身再移动再转身，看着像游戏卡了一样，让人十分无力。更悲剧的是，游戏的攻击方式是非锁定的，同样由于缺乏方向键，平时就靠“一鼠走天下”的玩家，在战斗里打着打着会突然向后转，或突然去攻击自己没选取的怪，着实让人火大。

萨诺特文明简史

是水土不服还是因为所谓的“国产崛起”才导致了欧美网游纷纷落马的局面？这是一个动辄就千言万语的开放命题，今天我们要说的远没有这么复杂，你所看到的，只是一款俄罗斯游戏的成长史。

■上海 Jokery

欧美MMORPG最近几年在中国的日子并不是很好过，无论是《龙与地下城Online》还是《指环王Online》，都在喧哗过后黯然淡出人们的视线。而作为国内游戏厂商群起而抄之的标杆榜样《魔兽世界》，在经历了8年的运营后虽精彩依然，但也略显老态。不过，尽管市场艰险，明知山有虎，偏向虎山行的好汉还是有的，比如这款让我们熟悉而又陌生的俄制网游——《巫师之怒》（Allods Online）。

“愤怒”的起源

倘若一个资历不深的电脑游戏玩家听到《巫师之怒》的名字，或许会产生这样的错觉：这货是山寨的吧？名字听上去就很山寨，毕竟我们知道《魔兽世界》有个资料片就叫《巫妖王之怒》，但其实此“巫师”的历史同样可以追述到上个世纪——早在1998年，Astrum Nival工作室（当时名为Nival Interactive，以下简称AN）就制作了一款魔幻风格的即时战略游戏，以当时正开始流行的即时战略玩法，结合成熟的角色扮演玩法，开发出一款名叫《Rage of Mages》的游戏（直译过来就是“魔法师的愤怒”，国内还常常把它翻译为“愤怒的魔法师”）。时任GameSpot编辑格雷格·卡萨文在当时对该作的评价中是这样的：“……这并不是一个在技术层面让人耳目一新的游戏，也并非在原创要素上有何突破，尽管看起来这游戏的玩法有些类似《魔兽争霸Ⅱ》，但无论如何，游戏的整体表现和完成度让人满意，游戏的高素质视觉表现和丰富的游戏细节，足以让人痴迷。”

尽管没有优良的血统、首作也并没有大红大紫，但这款游戏还是让大多数人了解到了这样一个现实：遥远的俄罗斯并非只有冰雪和烈酒，也并非只有战争（游戏在欧美发售的时间为1999年，时值第二次车臣战争刚刚爆发），这个神秘的远东大国和游戏产业早已蓬勃发展多年的美国、日本一样，拥有一群杰出而热血的年轻人，一样可以做出让玩家和商家同时肯定的游戏。

很快，在1999年，系列第二作发售，魔法系统被进一步强化，成为整个游戏中最为出彩的设定。故事则以伟大的魔法师斯卡拉肯的嘱托作为开始，讲述了玩家为主角的魔法师为了维护阿洛斯（Allods，即俄版游戏原名，在美国发售时为了方便玩家理解才改名为“Rage of Mages”）大陆的安宁，在经历了艰难险阻的冒险之后，终于杀死邪恶的巫师尤尔德的故事。而本作在GameSpot的评分也上升到了7.5分——不错，是值得一试的游戏。

当人们在期待，这个俄罗斯的异质游戏什么时候可以出第三作的时候，AN遇到了经费上的困难。事实上这一问题始终困扰着他们，前两作的开发过程中，因为经费不足，使得

很多技术或美术上的创意被迫缩水，开发工期的过于紧凑也让本可以更加出色的2代变得有些不够丰满。在这个时候，俄罗斯最大的网络服务商Mail.RU看中了这个年轻的游戏工作室，决定收购整个团队。被收购之后的Nival小组在开发游戏上依然拥有足够的决定权，唯一的条件是：接手开发“英雄无敌”系列的最新作——《英雄无敌Ⅴ》。尽管这并不是俄罗斯小伙子们最希望进行的下一个项目，但很显然，能为这个伟大的系列开发续作，不仅是挑战，更是一种荣誉。《英雄无敌Ⅴ》发售后，尽管没有成为系列最佳，但游戏品质依然可圈可点，这也进一步证明AN只要有足够的资金支持，就能做出品质上乘的游戏。不过这群年轻人们并不满足于为名牌大作进行“外包”，他们需要延续自己最初的梦想。2005年的夏天，一个名叫亚历山大·米舒林（Alexander Mishlin）的年轻人在和老板们开烧烤派对的时候突发奇想，趁着酒兴说：“为什么我们不再做一款全新的‘魔法师的愤怒’呢？我们现在缺少的只有故事大纲、游戏引擎、以及足够好的美术和音乐罢了！”有些痴人说梦的提问居然打动了Mail.RU的高层，《巫师之怒》的开发工作就在当年夏末被提上了议事日程。

俄罗斯纯血——从单机到网游的蜕变

当时提出制作《巫师之怒》的米舒林后来成为了整个游戏的创意总监，只是当时他自己也不知道游戏到底会是什么样。米舒林后来回忆说：“我们只知道要将阿洛斯世界更进一步具体化、丰满化，玩法比较局限和单一的策略游戏并不是我们最好的选择。我们需要将故事搬到更广阔的天地，不仅有最基础的大陆，还要有上古之神争斗后，星辰爆裂的浮岛，而冒险者们最关键的交通工具则是星界飞船，这是允许他们往返神秘宝藏埋藏之处的唯一工具。”所以尽管最初还有成员想要继续制作一款策略游戏，直到他们玩到了《魔兽世界》等网络游戏，马上就明白了米舒林的意图。“要让游戏能永续地更新下去、除非工作室倒闭”以及“要有足够的社交要素”是最初定下的两个方向，而大型多人在线角色扮演游戏，则恰恰符合了这两个要求。但问题是，做惯了拿手的即时战略游戏的AN工作室，是否能够跨界制作一个宏大的MMORPG呢？

首要问题就是引擎。原本，AN小组是打算使用市面上现有引擎的，比如Gamebryo这样的泛用引擎，或是类似“虚幻3”和CryENGINE之类的高端引擎，甚至还曾考虑过使用部分开源的Havok引擎。虽然商用引擎比较成熟，容易并线开发，但同时也存在着一个问题——租赁或是购买费用不菲，倘若有能力自行开发引擎，不仅可以节省相当一部分经费，也能够匹配工作室内绝大部分员工的使用习惯，还更有针对性，恰好AN有足够强力的“死程”团队，包括系列最初两作等作品的引擎都是自己开发制作，而新作的引擎自然也不在话下。适用于《巫师之怒》的引擎不仅要求更好的画质特效表现，还要能有良好的运算逻辑，以承载游戏中多人同屏的大场面战争，而游戏在开发之初就制定了要有空间探索的玩法，因此还要对代码进一步优化，以达到广阔星河的瑰丽表现。除此之外，该引擎还拥有一套比较完善的物理碰撞计算引擎，也是为满足游戏后期驾驶飞船航行，开炮时对不同运动轨迹相互碰撞而产生的运算需求。

在经历了大约两年多的开发之后，《巫师之怒》的专用引擎总算制作完毕，尽管表现非常优异，但俄罗斯人似乎还不懂得吹嘘和包装，以至于在2009年有西方游戏媒体对AN进行采访时询问该引擎的名字时，制作人居然一时语塞，临









（上左图）《巫师之怒》单机版初代截图
（上中图）事实证明“白桦林”引擎对游戏整体场景优化都很不错
（上右图）《巫师之怒》的原画带有一些异国风情
（下左图）能够最大限度还原魔幻宇宙图景的引擎是最关键的前置工作









（左上图）游戏最初的完成度相当高，图形表现尤其获得好评
（左中图）游戏最受女性玩家欢迎的种族莫过于吉布林
（左下图）俄版的“萌”有点让人忍俊不禁
（右图）作为帝国主城最著名也是最复杂的建筑亚斯克之塔，一度让无数玩家迷路其中

时用了“白桦林”这个名字来蒙混过关，但自此之后，白桦林就从开发组员茶余饭后的笑料谈资，逐渐演变成了正式的称呼。

有了引擎，AN的技术宅们就有了足够的发挥余地，但另一个问题摆在了他们眼前——没有足够好的美术。虽然俄罗斯并不缺乏重口味的艺术家，但想要挖人到寒冷干燥的莫斯科工作，确实不简单。好在一项面向专业游戏美术人士的顶尖网络赛事帮了AN大忙，这就是一年一届的全球美术设计比赛Dominance War。通过这一比赛，AN高薪请到了包括主美、原画以及特效师等多个关键职位的美术达人来参与《巫师之怒》的开发，从现在游戏浓郁的异域魔幻风情来看，不得不说这真是一个正确的选择。

初战告捷——远东异国的“民族网游”

作为纯粹的“俄罗斯民族网游”，《巫师之怒》在2009年总算正式上线，尽管和现在的版本相比内容显得有些贫乏，但在彼时“国产网游”尚未全面起步、被外族产品占据大半江山的俄罗斯网游市场来说，这显然玩家和媒体最希望看到的。游戏上线之初就获得了近5万人的同时在线成绩，打破了俄罗斯本国游戏所保持的最好记录，游戏的版本也基本保证了月度一次更新、一个季度必出大更新的节奏，算是基本兑现了游戏开发之初的构思。《巫师之怒》在俄罗斯接连获得了无数本土的奖项之后，又在海外陆续落地，英国、法国、土耳其、韩国、中国台湾省……与此同时，游戏还获得了诸多海外媒体的一致好评，获得了包括MMORPG.com等网站“年度最佳MMORPG”的大奖。

南下投石——异常谨慎的首次测试

《巫师之怒》尽管在海外取得了一定的成绩，但AN并没有满足。中国大陆是他们最终极的目标——这里有数以亿计的网民和游戏玩家，但同样的，这里有最大的屏障——拥有无数拥趸的《魔兽世界》。尽管此前有不少媒体将《巫师之怒》捧杀为所谓的“《魔兽世界》继任者”，但AN非常清醒，后者在短期内无法逾越，两者不仅没有任何继承或是竞争关系，甚至是可以共存的，俄罗斯市场上目前的格局便是如此。但唯一的不同，就是中国的《魔兽世界》玩家基数太大，一不留神很可能就会形成盲从般的羊群效应。因此在进入中国时，AN显得十分谨慎，它要求运营方在签下游戏后进行一定数量的市场调查，与此同时进行极小规模的用户测试，希望能借此获得更有说服力的数据支撑，进而对游戏进行最优化的本地化改动。这也是《巫师之怒》宣布国内代理后迟迟未见测试动静的最大原因。

在2011年9月，《巫师之怒》开始了中国大陆地区的首测——规模小、账号少、内容少是这次测试的最大特色，但与此形成鲜明对比的，则是国内玩家的极度热情。开测当日服务器即被挤爆——单线承载400人为最高上限的服务器在第一时间迎来了4000人的同时登录，而对外账号发放数量，也不过是这一数字的两倍。但与此同时，一些在国外运营时不曾遇到的“具有中国特色”的问题也接踵而至：游戏的关键任务怪刷新速度跟不上玩家击杀的速度，往往是100个玩家守在森林里等待一只大山猫刷新；部分任务NPC设置在建筑物里面，已经习惯“布景建筑物”的玩家并不知道原来眼前的这幢大楼是可探索的；地图太过庞大繁复，不少人在帝国主城的“亚斯克之塔”内就直接迷了路，在欧美玩家看来充满趣味的探索理应和结构复杂的立体地图匹配，但在中国玩家看来却并非如此；游戏部分任务说明晦涩，比如“寻找界石”这一任务，地图上根本没有提示，石头的刷新坐标也是随机的，完全需要依靠自己探索，这让不少玩惯了保姆式

网游的玩家大呼坑爹。

融入新血——为中国用户的特殊改造

单从《巫师之怒》中国的首次测试数据来看，市场反应和媒体关注都可属当时的佼佼者，但俄罗斯人头脑是清醒的——上文中出现的种种症状恰恰是一款相对硬派的异国网游在中国出现的水土不服，倘若敷衍以对，草草开启大规模的开放测试甚至正式运营，可能会导致游戏在经历短暂辉煌后就迅速崩盘。过往已经有不少案例告诉他们不能盲目乐观，于是从2011年10月开始一直到2012年3月，他们开始对游戏进行大刀阔斧的改良——现在中国市场的巨大潜力已经不得不让他们正视当地玩家的游戏习惯。

在花费了两个月的时间解决包括任务怪物刷新机制、物品分享机制、优化了任务指引后，开发组开始着手研讨两个更加棘手的课题：替换新手副本，增加自动寻路。

参与过《巫师之怒》首次测试的人都知道，选择帝国阵营开始游戏，一开始要经历一个相对复杂的帝国新手副本——下水道。相比同类游戏新手副本那简单的流程，下水道的结构是比较复杂的，新玩家往往不清楚有些任务需要来回爬楼梯才能完成，这样的问题在国内尤其显著。因此AN决定重新制作一个新手副本来替代现有的下水道，这就是疗养院。而游戏的主线剧情也进行了对应的改变：玩家在远方星舰上击退星界怪物、联盟士兵后光荣负伤，帝国为此特批玩家来到疗养院疗养生息……全新的地图没有了之前复杂的设计，怪物的杀伤力也大幅度降低。尽管团队内部对此争议不小，AN最终还是达成了一致："先让人们没有阻碍的进来，之后自然会有更困难的挑战在等待着他们。"

另一个课题，就是增加自动寻路。这或许是《巫师之怒》针对中国大陆地区开发的最有争议的系统。在先前的测试中有相当一部分用户花费了成倍的时间在寻找任务目的地或关键NPC上。这在结构复杂、高楼耸立的帝国主城尤为明显，很显然这样复杂的设置并不是很适合绝大多数中国人。《巫师之怒》在最早开发设计游戏的时候并没有将自动寻路考虑进去，所以重新开发这一系统的难度可想而知，光是后期测试就动用了100多人的测试团队来查找Bug。这一系统也将在中国二次测试中进行检验。

是否对中国玩家过于体贴、甚至有些溺爱？AN方面给出的解释是：一切改动都基于绝大多数用户的选择。但他们同时也表示，这些新系统全部都是可逆的，一旦在接下来的测试中收到过多的负面反馈数据，就会考虑取消。这里不得不提的是，尽管自动寻路在中国玩家当中已经司空见惯，但对于欧美玩家来说，依然还是很难理解。因此，计划将这一系统在美国试行的AN，将自动寻路的标志做成了一个向前滚动的毛线球，指引玩家抵达目的地，毛线球的典故，则是引自希腊神话中忒修斯手持线团击杀牛头人米诺陶洛斯。如此相对有"内涵"的设定，才能让世界其他国家地区的玩家勉强接受这一系统。

星海远航——中国二测简述

在经过了半年的筹备之后，中国地区总算要迎来《巫师之怒》的第二次测试，不出意外就在2012年4月。尽管2012上半年有着大大小小各色游戏开启各种测试，不过对于喜欢相对公平、又喜欢探索的玩家来说，《巫师之怒》可能是其中最值得期待的一款。相比内容有所保留的首测，即将在4月









（上左图）副本Boss过于强大、掉落少得可怜，这是首测最为诟病的问题之一

（上中图）首次测试并没有开放飞船模式，这让不少人大呼遗憾

（上右图）充满浓郁俄罗斯风情的美术设定一直是游戏的最大卖点之一

（下左图）地图过于庞大和复杂直接导致人们对坐骑的依赖度直线上升






（左上图）从二测起，玩家将被允许直接从大地图上点选任务后自动抵达任务所在地
（左中图）全新坐骑狮鹫也将随着自动寻路系统而为中国玩家特别引入
（左下图）取消了等级限制，使得部分高级副本完全解禁
（右图）战斗坐骑“王座”，可变型为炮台模式，也将会在二测登场

份进行二测的版本将会有耳目一新的变动，除了上文提到的自动寻路或是新手副本更换以外，更多的是对游戏后续内容的进一步丰满。或许当你看到本期杂志时，已经开始了自己的游戏之旅，即便没有得到测试资格也没关系，目前笔者手中有部分可信度较高的版本内容可与大家一同分享：

1.版本基本和世界最新版同步，这在总是“特别迟”的代理游戏里算是比较难能可贵的。当前《巫师之怒》在欧美地区的版本是3.0，即《众神的游戏》（Game of God）。据了解，中国本次测试也将采用这一版本，唯一的区别则是不开放全新诗人职业，另外也不会使用这一资料片的Logo，这是受到国内相关规定制约所导致的。

2.等级上限从首次测试的35级提升至51级，这意味着更多可造访的区域、更多技能以及更多高等级装备将被开放。比如在之前测试中，玩家最多只能打到“史诗”级别的装备，而在这一版本中，包括最高等级“上古”在内的诸多稀有物品都将出现。

3.飞船模式解禁。基于架空魔幻大陆“萨诺特星球”的《巫师之怒》，事实上世界观设定上的整个世界是由大爆炸之后的星界浮岛（Astral Island）组成的，冒险者最初所在的萨诺特星球只不过是其中最完整的一个恒星，想要获得更稀有的宝藏或是更稀缺的资源，就必须驾船飞向神秘的星海。如果说《巫师之怒》陆地战争显得有些平淡，那么飞船系统可能会是让人耳目一新、犹如大航海一般的存在。

在第一次测试中，由于等级限制，所有人都无法接触到飞船，而在二测则取消了这方面限制，当用户等级提升至40级左右时，便可以进行飞船的前置任务，最终获得属于自己或整个公会的星界飞船。一艘飞船通常需要3～6人才能航行，包括船长、舵手、星界领航员、主副炮手、白刃战预备成员和修理工等，每个人必须各司其职，方能确保航行、御敌、锁敌、修理等工作时刻衔接，不受星界恶魔或是海盗的侵袭。

一般来说，驾驶飞船出行有两个目标，一个是造访未知的浮岛，获得稀有的财宝和资源；另一个就是进行浮岛战争，将稀缺资源岛屿据为己有，之后的一段时间内产出的资源便可全部归为自己公会所有。当然付出的代价也是巨大的，舍不得孩子套不着狼，《巫师之怒》的星界飞船可谓后期奠定游戏内统治霸权的最关键手段。

4.最高等级副本死亡之城在内的数十个全新副本的开放。死亡之城（DeadCity）是当前游戏内最高级的大型副本，需求等级在48～51级左右，原本是属于海外3.0资料片的专属副本，它的出现恰好佐证了二测版本将基本和世界同步。除此之外还有相当数量的普通、浮岛副本开放，据信本次测试将会是全天候24小时开放服务器，并且持续30天左右，因此“巨刷”们完全不用担心无事可做。

后记

从2009年俄罗斯的第一次测试至今已经过去近3年时间，虽然好游戏能经得住时间考验，但《巫师之怒》恐怕是笔者等待时间最长的一款MMORPG。平心而论，这款游戏并非欧美角色扮演游戏中最为出色的，包括阵营平衡以及后续的收费问题，目前依然存在。但倘若因为这些问题就无视这款基本架构完整、世界观宏大的上佳之作，未免有些可惜。就目前AN方面对中国玩家的态度来看（官方开设了中英双语的交流平台，允许玩家直接和开发团队沟通，制作人伊利亚·玛雅索夫（Ilya Maryasov）已在国内开设微博，据说还在努力学拼音），游戏还是相当值得期待的。尽管还不能算是饕餮盛宴，但至少在品尝过东亚小食、美式大餐后，可以一品这浓郁的俄制伏特加，虽粗烈，但雄浑；有直白，亦

有细腻情怀在其中。

本刊专访《巫师之怒》制作人

得益于开发团队对中国市场的重视，在本文策划期间，本刊采访到了《巫师之怒》制作人伊利亚·玛雅索夫。长久以来，国内对于俄罗斯游戏产业一直缺乏足够报道，借此机会，我们或许可以对这个邻国的游戏业有一个重新的认识。

大众软件：我们很多人提起俄罗斯游戏，第一印象就是PC游戏，是否主机游戏在俄罗斯并不如欧美那样流行？

伊利亚：事实上，这可能是由于中国媒体对俄罗斯了解不太够所导致的。就我个人而言，我现在除了游玩自己制作的《巫师之怒》以外，还是Xbox 360的忠实玩家。上周我刚去参加了莫斯科当地比较有名气的Miss Gamer 2012比赛，你可以看做是主机玩家的一次盛会。在那次比赛中，一位Cos《质量效应3》的姑娘获得了大奖，我也有在微博上提到过这事儿。现在莫斯科的年轻人除了电脑游戏，主机游戏也还是非常流行的，我希望大家可以了解到这一点。

大众软件：中国的游戏市场非常特殊，现在近距离接触到这个市场，您的感受是什么？

伊利亚：最初我们的感受是有些紧张，尤其是在中国大陆的第一次测试，第一天就进来了那么多玩家，在其它国家里从未遇到过。但是中国用户的热情也容易快速消散，我想对于我们来说，这应该是避免我们坐享其成、逐渐懒惰的最好的市场，机遇和危机并存，我希望我们可以有所作为。

大众软件：俄罗斯的游戏业这几年来有何发展趋势？是否也在向网游或社交页游转移呢？

伊利亚：你问到点子上了。单就俄罗斯的电脑网游市场来说，确实是有这样的趋势。不知道您是否有玩过一款法国的社交游戏《Rofus》，这款游戏在欧洲其他国家运营的时候成绩就还不错，在俄罗斯，它的代理商就是我们的母公司Mail.RU。运营情况也很不错。由于气候的关系，至少我和我的同事们还是有充足的时间来游玩长时间的MMORPG或是主机游戏的（因为冬天太冷，俄罗斯人冬季都不太出去娱乐）。我们认为这是一个趋势，但可能相对其他国家来说，消耗碎片时间的社交游戏，或者是需要从温暖口袋里伸出手来玩的手机社交游戏，在未来不远的一段时间内的发展速度不一定会有其他国家那么迅猛。

大众软件：您怎样看待《巫师之怒》之前的版本在中国市场的水土不服？毕竟之前有很多欧美网游都在这片土地上夭折，在本地玩家习惯和原汁原味的游戏性方面，您觉得应该怎样权衡？

伊利亚：改变。固执的猎人如果不改变自己的狩猎方式，迟早会被猎物愚弄。作为游戏开发者也必须如此，没有什么是绝对标准的标准，更何况这是一个几千年历史的大国，之前有一些游戏不尊重这个国家的用户习惯，所以他们才会逐渐消亡，而另一些游戏则可能是因为在开发过程中的沟通环节出现了信息丢失、不对称，才导致了游戏失败。我个人认为失败原因有很多，但就游戏开发者而言——你知道我们不善言辞，不会推广，也不会制作精美的宣传海报，更不会中文——我们现在能做的，就是为中国人们改变，所以在全新的版本中，被命名为“忒修斯系统”的自动寻路体系被我们花费了3个月的时间创建了起来，不仅是自动寻路那么简单，还有更多方便社交和PvE的辅助，我们希望大家可以接受它，并为之提出更多意见。P









（上左图）平均以每月追加一个副本、5个野外MVP的速度进行更新，世界观被不断丰满
（上中图）二次测试中会大量追加趣味的自定义饰品，比如猎人肩上的猫头鹰，其实只是摆设
（上右图）《巫师之怒》的主设计师伊利亚还是个帅小伙，已经开通中文微博（http://t.qq.com/maryasov）了哦
（下左图）各式各样的飞船将会是人们今后追逐的主要目标



致命攻击（暂译）

尽管动作网游市场的硝烟已经弥漫到3D领域，韩国游戏依然走在前列。不仅有《洛奇英雄传》《第九大陆》这些知名作品，曾经在这个类型上摔过跟头的All-M也不甘示弱，推出了他们3D动作网游新作。

■晶合实验室 Oracle

2009年7月1日，《路尼亚战记》国服因“合同终止”，正式宣布停运。此时距双方签署3年代理协议还不足一年。对此，游戏开发商All-M和中国运营商中华网旗下子公司光通先后发表声明，各执一词，中心思想归纳起来，就是“错不在我，对方全责”。不管是出于什么原因，游戏自身的问题是板上钉钉的事。无论在国内还国外，这款游戏都面临着玩家流失的问题，以至于游戏一改再改，连名字都一起改了，变成《路尼亚战记Z》，号称“首款支持2D/3D任意转换的网络游戏”，一样不瘟不火。

在缝缝补补的同时， All-M也在开发另一款3D动作网游——《Kritika》。有了《路尼亚战记》的前车之鉴，《Kritika》无论从游戏理念和开发过程，都有很大改变。

除了攻击，还是攻击

目前无论是2D还是3D，动作网游的架构已经基本固定——城镇接任务，副本刷刷刷。作为厂商赢利点的道具和装备系统也没多少值得说的内容。这个架构已经被绝大多数玩家认可，就如同MMORPG里的打怪升级一样理所应当，因此All-M也没有画蛇添足地进行改造，他们将精力集中在副本内容上，其中首当其冲便是战斗系统。

《Kritika》采用了画风夸张的卡通渲染画面。与单机游戏不同的是，比起复杂的系统，大部分网游玩家更喜欢在较短时间内体验爽快的动作。为了体现夸张的动作，卡通风格的游戏画面是比较合适的。通过官方目前公布的视频就可以看出来，若在写实画面中体现那些夸张的动作，给人的感觉除了做作就是幼稚。换成原本就比例夸张的卡通形象，便很容易突出热血的感觉。

解决了画面表现问题后，余下的问题便是动作系统了。官方声称这款游戏将“以攻击作为重点战斗方式”。听起来毫无特色？事实上，如果游戏表现真如官方所言，这将是一个很大的突破。

长久以来，动作游戏的战斗核心其实并非“攻击”，而是“闪避后攻击”。在绝大多数情况下，敌人的攻击判定都要强于我们。我们可以有很拉风的技能招式，但在敌人发动攻击时，我们一般只能消极闪避或防御，利用空档进行反击。Boss战更不必说，大多数Boss一旦攻击，我们只有抱头鼠窜的份。只有Boss进入攻击后的硬直，才会任我们宰割。尽管这是绝大多数动作游戏的设定，但这种频繁攻守转换带来的落差会让爽快感大打折扣，换句话说，在传统动作游戏里，看似主角出尽风头，主动权还是在敌人身上。

相反，在《Kritika》里，玩家可以利用角色技能来正面

对抗怪物的攻击。游戏中每个技能都有各自的属性，当怪物发动攻击时，玩家可以选择合适的技能将其克制，转而进行有效反击。运用得当的话，“以彼之道，还施彼身”也不是没有可能。除可化解对方攻击外，如果怪物使用防御类技能，玩家也可以使用相克技能来打出无法防御的伤害。一些带有特殊效果的技能，也可以在对方发动攻击之前将其击昏或击飞。总之，按照官方的理念，战斗的主动权掌握在玩家手里。只要我们能准确把握时机，合理运用技能，就可以连续不断地攻击下去。

不过，虽然理念是美好的，但在目前的游戏视频里，我们很难见到这种理念付诸实施。对付弱小杂兵摧枯拉朽，而对付大型Boss，依然采用“你打我跑”的战略，没有并体现出官方宣传的游戏理念。鉴于目前游戏还在开发中，未来会有更多“硬碰硬”的桥段也说不定。毕竟在视频演示中，已经出现了这样有魄力的一幕——Boss一拳以千钧之势砸向地面，却被大剑男以迅雷不及掩耳之势接住，后者被巨大的冲力推得持续后退，地上留下一道深深的沟壑，待到双方都静止下来，优势已经完全向大剑男倾斜……但由于整个视频都事先经过处理，没有实际的游戏UI界面，所以很难判断这个桥段究竟是过场动画还是实际战斗，如果是后者，战斗的视觉表现力和热血程度必然会上一个台阶。

流畅至上

退一步讲，哪怕我们抛开官方宣传的游戏理念不谈，仅从目前公布的视频来看，游戏给人的印象依然是可圈可点的，这主要源于干脆利落的招式与流畅的动作。

目前游戏只公布了两名角色，都属于物理近战职业。除上文提到的大剑男，还有一名双持短剑的美女。前者象征者力量与破坏，后者则显然是速度与敏捷的化身，这从他们的技能就能看出来。这两名角色的技能干脆利落，毫不拖泥带水，动作十分流畅，较快的节奏使得战斗画面看上去赏心悦目，加之可以浮空追击，连续技行云流水，充满了速度的张力。反观部分“动作”网游，为了追求华丽的视觉效果，游戏里充满了各种臃肿拖沓的半魔法半物理技能，非常容易引起玩家审美疲劳。

更难得的是，《Kritika》没有片面追求视觉冲击力而制作大型Boss，在视频里出现了多个敏捷型Boss。不仅移动迅速，来去如风，有些还会远程攻击，动作同样干脆利落，对玩家操作要求之高，就算放在单机游戏里也绝不轻松。比如游戏里有一个酷似《魔兽世界》伊利丹的Boss，体型不小，动作仍旧敏捷。如果最后真能如官方宣传那样，可以见招拆招，那么战斗的激烈程度无疑会让你始终紧绷神经。

结语

走过一段弯路的All-M也知道现在的动作网游玩不出什么特别的花样来，唯有好的战斗系统才是这类游戏的灵魂。Kritika这个单词是用Critical和Attack组合而来，从这里我们大致也可以看出这款游戏的最大卖点也正是“战斗”。就目前公布的信息来看，All-M的努力没有白费，尽管3D动作网游已经屡见不鲜，无非就是刷刷刷，《Kritika》的宣传视频还是给人一种跃跃欲试的感觉，因为它触动了一颗颗动作游戏玩家的心。只是，唯一的问题是，游戏里的大剑男为什么看着有点眼熟？当他使用突进技的时候，为什么让人有种既视感？当他把剑插到地上，前方冒起火焰，这一幕为什么和《罪恶装备》里Sol Badguy的Cancer Frame（↓↘→＋P）这么像呢？











（上左图）近战物理职业也有大范围攻击技能
（上中图）尽管采用了卡通渲染，游戏还是会适当表现出一些血腥效果，不知道这一幕会不会出现在国内的版本里
（上右图）在战斗过程中有类似QTE的按键提示
（下左图）与同类游戏一样，完成副本后，玩家会得到过关评价和统计数据
（下右图）这个怪物身型魁梧，使用和主角相似的武器，他们之间有什么联系呢？

像素十年

2002年3月18日，游戏圈诞生了一个名为“像素软件”的公司。默默间，“像素”从无到有，从名不见经传到享誉海内外，历史的年轮记载着它的成长历程。

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Xisun

时间好像还停留在2009年，那一年像素软件几乎没有在业界留下什么新闻，像素的官网上更新了一篇叫做《像素叱咤七年风雨路——攒足劲发展的2009》的短文，文中简要回顾了像素7年的历史：2002年11月，《刀剑封魔录》问世，在GameSpot网站连续10天上榜角色扮演类游戏Top 10；2003年7月《刀剑外传——上古传说》发售，像素拥有了属于自己的作品系列，“刀剑”成为“像素”的代名词；2004年10月，《刀剑Online》成功面世；2008年10月，《寻仙》正式公测，像素在网络游戏领域占据了无可争议的一席之地。7年间，像素的产品从中国大陆市场远销到我国港澳台地区，并登陆欧美、东南亚游戏市场。文章中还有一段话预告了他们的新产品：“当年一炮而红的‘刀剑’系列，已经有了续集规划，密谋已久的《刀剑2》是否能够再次激起‘刀剑千层浪’，成为今年所有关注像素人的焦点话题。”

又是3年过去了，游戏圈子里的目光还关注着《刀剑贰》，只不过《刀剑2》至今尚在测试当中。3年时间对网游圈子来说就像是30年，在国内的业界，页游风暴席卷来去，想赚快钱的厂商一窝蜂都扎在里面；手机等移动平台风起云涌，不知道该投什么的投资人在这上面疯狂砸钱。相比之下，像素像块“化石”，信奉“慢工出细活”这个朴素的真理。

创业之初

2002年，在目标软件担任《秦殇》艺术总监和主程序的刘坤和刘岩创立了像素软件，第一款产品就是《刀剑封魔录》。据说他们另立门户的直接原因是对纯格斗类游戏的偏好，而《秦殇》的风格更偏向于对“暗黑”系列的模仿，难以达到他们心目中的理想位置，以致二人在结束《秦殇》研发后脱离目标，成立了像素。不管这个传说是否准确，日后“格斗”倒的确成了像素的标志之一。

《刀剑封魔录》诞生的时代，网游潮流正在国内兴起，但《傲世三国》等成功单机游戏的光环也未曾褪去，国产单机游戏仍旧带着理想主义和个性光辉。如果给国产ARPG来做个排名，《刀剑封魔录》必然会是摆在最前列的之一（《大众软件》给出了90分的高分）。这款游戏称得上是国产武侠RPG中的异类，与同类单机ARPG相比，它更加注重动作性，强调多连击的爽快感。它的战斗系统号称“格斗型战斗”，连续技、必杀技是战斗的关键，诸如连击、浮空、硬直等，一切都做得有模有样而又不乏亮点。玩家可以决定各种攻击类型，可以使用戳刺、猛砍、剁削、跳劈和形形色

色的功夫技，还可以控制战斗中的闪躲、阻挡等动作，整体倒像是“拳皇”与“暗黑”的特色组合。玩家还可以自己组合所学会的各种招式，通过快捷键一次施展，这点有些类似《魔兽世界》里的宏设置（不过要早上几年）。

画面风格上，因为像素总经理刘坤兼任艺术总监一职，本作的画风个性鲜明。如果说“仙剑”至今走的都是婉约路线，那么“刀剑”可形容为中式暗黑风，场景、画面处处透露着破败、血腥、阴暗、冷酷的战场肃杀之气，这种带有几分粗犷的中式画风无疑是很成人化，也是很与国际潮流同步的。看惯了日式风格的玩家眼前一亮，虽然一开始可能觉得稍显粗糙，但玩到后面就再也无此念想。

《刀剑封魔录》出品后的第二年，像素推出了续作《刀剑外传——上古传说》。这是“刀剑”系列第二款单机游戏，也是最后一款。单机时代的两款游戏给像素留下了巨大的遗产，首先是特立独行的风格。从画风到内涵，像素的作品总是和同时代的主流不太相容。这些作品受到老板的风格影响很大，据说像素总经理刘坤认为，大家喜欢的东西就是媚俗，他就是不要那样的东西。

还有一种传说是，刘坤自己是练肌肉、练块头的，所以认识很多“壮汉”，于是像素的产品自然而然也变成了十分不同的粗犷风格。其次，也是更重要的是，“刀剑”系列培养了一批忠实的玩家，这在之后的产品里得到了印证。

路线选择

2003年，游戏行业发生了巨大动荡，单机游戏生存的空间几乎被挤压殆尽。这一年也是像素关键的一年。2003年年初，像素开始大量招募新人，决定将方向由单机游戏转移到网游。一年半后，像素的第一款网游产品浮出水面，这就是《刀剑Online》。

《刀剑Online》2004年7月公测，创造了同时在线10万人的成绩。《刀剑Online》收费一年后，获得了2005年度“十大最受欢迎的民族游戏”“最佳海外拓展等奖项”和“最佳原创网络游戏”等一系列奖项，像素借此开拓了诸多海外市场，开始像单机一样把网游“销售”出去。当年的国产网游，技术上有颇多不足之处，《刀剑Online》也不能说是完美的，但的确是有性格的。它继承了“刀剑”系列的风格，也让许多追随而来的单机玩家成为这款游戏的忠实用户，一位资深玩家对游戏的印象是：“就象‘暗黑’的单机版和战网一样，一个有‘刀剑’单机精华的网游能提供给玩家互动时的感觉，太完美了！”这款游戏还举办了多届斗神赛，相比同时代的网游，生命力可谓顽强。

《刀剑Online》的成绩让像素上下信心大增，未来的“寻仙”之旅也由此拉开序幕。这一次，像素将方向放在了中国传统文化上，力图从大众化的元素上找到共鸣，但实现的方式仍旧是不同寻常的——《寻仙》是像素的第一款3D网游，它的文宣用词是“中国首部美术片风格网游”。延续了像素一贯对画风的精雕细琢，《寻仙》呈现出的不仅是一个卡通的，而且是一个极为细腻的世界。

2008年10月，由腾讯代理的《寻仙》在中国大陆地区公测。在中国最大的互联网公司的用户基础上，《寻仙》没有悬念地成为当年最成功的国产新游之一。当年11月，腾讯官网发布公告，宣布《寻仙》在中国大陆地区的同时在线人数突破40万。在《魔兽世界》横扫国内3D网游市场的环境下，《寻仙》能做到如此成绩实属不易。而据腾讯可靠消息，《寻仙》在2012年春节期间同时在线人数达到了46万人，一直保持着国产3D网游在线人数的最高纪录。这样来









（上左图）《刀剑Online》粗犷原画，继承单机风格
（上中图）《寻仙》的实际游戏画面
（上右图）当年的《刀剑封魔录》象征着国产ARPG的高峰
（下左图）《刀剑2》能否延续前作的成功呢？让我们拭目以待

看，《寻仙》可能是史上最被低估的国产网游，据说腾讯认为这个成绩与CF等作数百万的在线人数相比实在“很少”，而绝少进行宣传。

刀剑再起

除了国内市场的认可，以文化主导的《寻仙》在海外的路也走得极为稳健。但在很大程度上，《寻仙》是一个试验性作品。它既是对像素3D研发实力的检验，也是对像素网游系统开发能力的检验。“一个好游戏能吸引玩家进入，但只有玩家才能留住玩家。”这条理论揭示了单机与网游最大的区别，也是像素在《寻仙》里不断探索的思路。当时有评论认为，《寻仙》游戏品质非常好，但玩起来第一感觉就是单机倾向，由于这种倾向，使玩家的社会关系难以建立。或许任何从单机时代走来的开发者都会有这种执念，就像“剑网叁”的单机向一样挥之不去。但从《寻仙》稳定的玩家数量上应该看得出，它们已经越过了这个对网游至关重要的障碍。

在度过自己的七年之痒后，《刀剑2》的到来水到渠成。一款成功的作品需要在合适的时间出现，像素深得其理。近两年，动作类网游大制作层出不穷，有韩游《龙之谷》《洛奇英雄传》，也有国产的《天骄3》《流星蝴蝶剑Online》等，玩家口味的变化让整个市场更加活跃。《刀剑2》开发3年，在像素十周年之际推出是明智的选择。

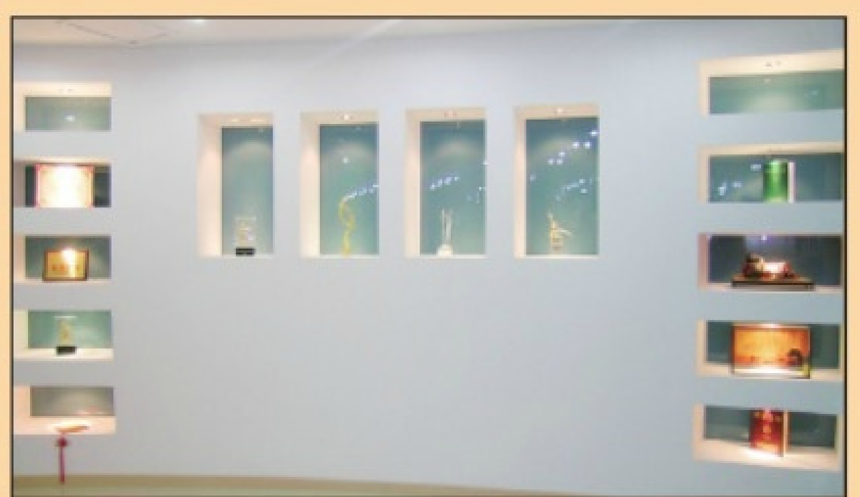
《刀剑2》仍旧充满性格，它的强对抗性和中国式格斗的理念颇有新意。与传统动作网游相比，《刀剑2》最突出的特色是“中国式格斗”——依托传统中国兵器展开的器械格斗，这可以说是对动作网游的更精准细分。对像素来说，《刀剑Online》并不过瘾，网络受到传输速度等客观环境限制，弱化了战斗节奏，《刀剑2》在手感上有极大的提升，竞技性更流畅。《刀剑2》的整体风格也是极其硬朗质朴的，绝不像韩游那样亮丽花俏，似乎卖相并不是太好，但从美术风格到核心玩法，目前市面上也找不到与《刀剑2》类似的产品。《刀剑2》显然是《刀剑Online》的延续，也是为了弥补前作的遗憾而来的。对腾讯来说，定位到“国风3D格斗网游”的《刀剑2》是在2D横版的DNF的基础上，再次细分了格斗网游市场，也给布局已久的腾讯竞技游戏平台增添了新血，战略地位不可谓不重。

像素软件总经理刘坤说：“经过之前作品的积淀与市场考验，我们觉得我们已经可以将格斗的理念通过网游的方式完整展现出来。《刀剑2》是一款经过反思与推敲的作品。”这款游戏推翻了《刀剑Online》的人、妖、仙三族设定，也不存在传统意义上的战法牧，通过主武器的选择来实现职业细分，同时引入“副兵器”的概念，在十八般兵器的刀光剑影下，国风格斗达到了新水准。基于对游戏平衡性的自信，像素也将眼光聚焦在《刀剑2》的竞技比赛上，加入了多人竞技场等主流网游元素，这当然是延续游戏生命力的关键。

2011年7月，《刀剑2》在ChinaJoy现场开放试玩，8月首次技测，12月首次封测。我们得到的可靠消息是，《刀剑2》会在今年年内公测。P

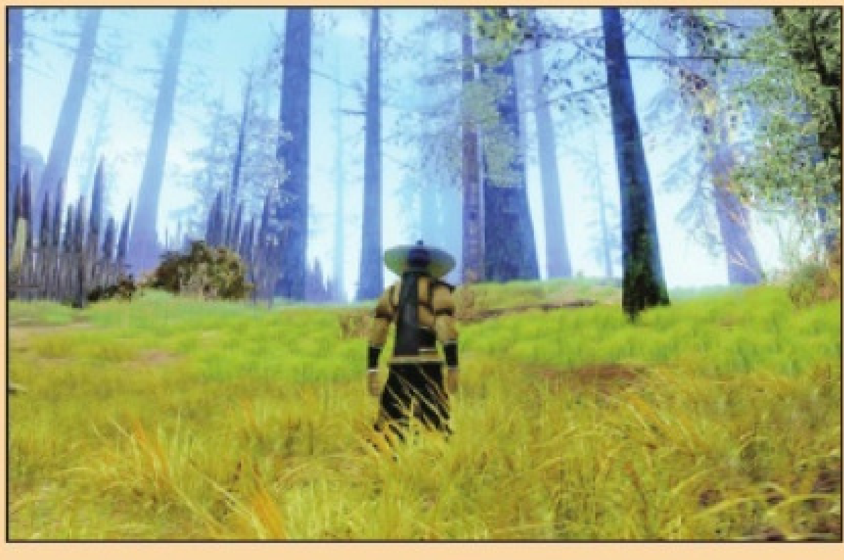
编后：本文是对国产游戏开发者中的代表——像素软件发展路线的简单回顾。限于篇幅我们无法再深入下去，但像素的路线是清晰的：一家只做开发活下来的本土游戏公司，一家产品始终不流俗的开发公司。10年来，像素给人的印象极为低调，不虚设目标，也不空谈理想。同时，像素的团队极为高效，这家公司很少加班，在同行里殊为不易。像素的道路会持续下去，它理应给浮躁的业界带来启示。











（上左图）尽管离完美还有一段距离，《刀剑2》每一次测试会有明显的进步
（上中图）像素软件这些年来获得了不少荣誉
（上右图）《寻仙》官方插图
（下左图）尽管没怎么做过大规模宣传，但其实《寻仙》已经取得了相当傲人的成绩，在线人数跻身同类网游前列
（下右图）只有中国的游戏开发商，才能开发出这样原汁原味的武侠游戏

陈玺旭：个人站苦与乐

这个话题说来说去，都是离不开《斗战神》和“傲来小国”的。但我更好奇的是，到底是什么驱使他坚定地走着注定艰难的中国版Fansite之路。

■晶合实验室 Merlinpinkst

说起来，认识陈玺旭已经有几年时间了。几年前，《大众软件》中旬刊刚刚起步，我知道有个署名“抗战时期”的作者隔三岔五在给当时的在线争锋栏目写稿，当然，他就是陈玺旭。从那时开始，我渐渐知道了些他的“黑历史”。这些历史都是和游戏的个人主题站有关的。

2006年，对陈玺旭来说有两件大事。一是离开了校园，面临工作的选择；二是有了一台新电脑，他可以有更多时间留在网络上。就在这一年，他接触到了《龙与地下城Online》（DDO）的游戏主题站——艾伯伦碎片（EBE），这算是他与Fansite不解之缘的开始。

当时，和他一样，大部分爱好者都是因为玩DDO而知道EBE的。EBE建立前，中国玩家了解D&D的比较少，一般他们主要去龙骑士城堡、纯美苹果园、最深的地下城这些比较专业的个人站，可这些站又没有开通DDO的相关讨论。当时，17173刚从一个外挂大站洗白，专区粗而不精，更为细分的游戏门户站还没有。一次偶然的机会，菩提飞鸟去美服玩DDO，写了一篇测试的介绍发在网上。这篇文章不仅得到同好的认同，还被当时签下DDO的盛大游戏所关注，联系并她询问是否有兴趣做一个个人主题站，这个提议也得到她身边朋友的帮助和支持，EBE就这样建立了。

陈玺旭来到EBE后，由于对网站及游戏的热爱，很快成为版主，后来成为EBE核心团队成员。EBE有一定名气后，获得了盛大的一笔资金支持。2007年，管理团队建立了戒灵殿（《指环王Online》个人站）、战魂馆（《战锤Online》）DOA（《生死格斗Online》）这几个Fansite。EBE也更换域名为IGNcn，准备做成一个Fansite门户。

起初，大家都非常热情，管理团队一度在四五十人左右，这对个人站来说，是个非常大的规模。但个人站的荣辱和它依附的游戏有莫大关系，随着这些欧美网游运营失败或无法引进，最终在2010年，网站最终关闭了。这是一个最大的挫折，但对陈玺旭来说，他个人的Fansite之路才刚刚开始。

Merlinpinkst（以下简称MP）： *这几个个人站的经历并不平坦，当初怎么要坚持去做呢？*

陈玺旭（以下简称陈）： 我个人是非常热爱游戏的，热爱到一度除了朋友喊我出去玩，否则绝不出门，就一直在家玩游戏，玩到海枯石烂，玩到我爸妈来拖着我去吃饭……但玩游戏不能仅仅是玩那么简单，总得做点什么出来吧？我当时非常想进入游戏行业，接触了EBE后，对Fansite的模式非常感兴趣，也算另类入行，从而有了接下来的各种经历——有快乐，也有悲伤。

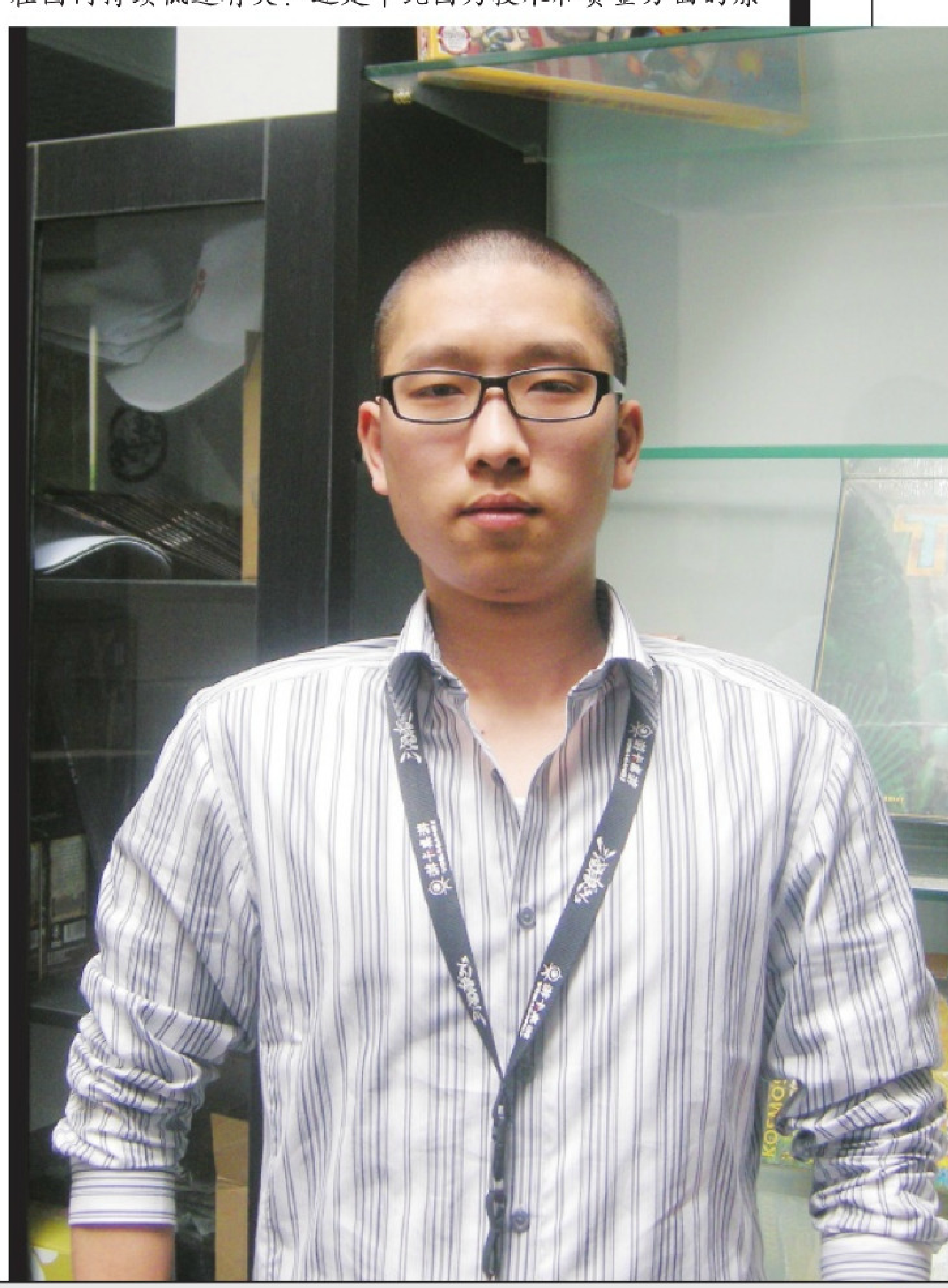
MP： *当初这些站点的生存如何？*

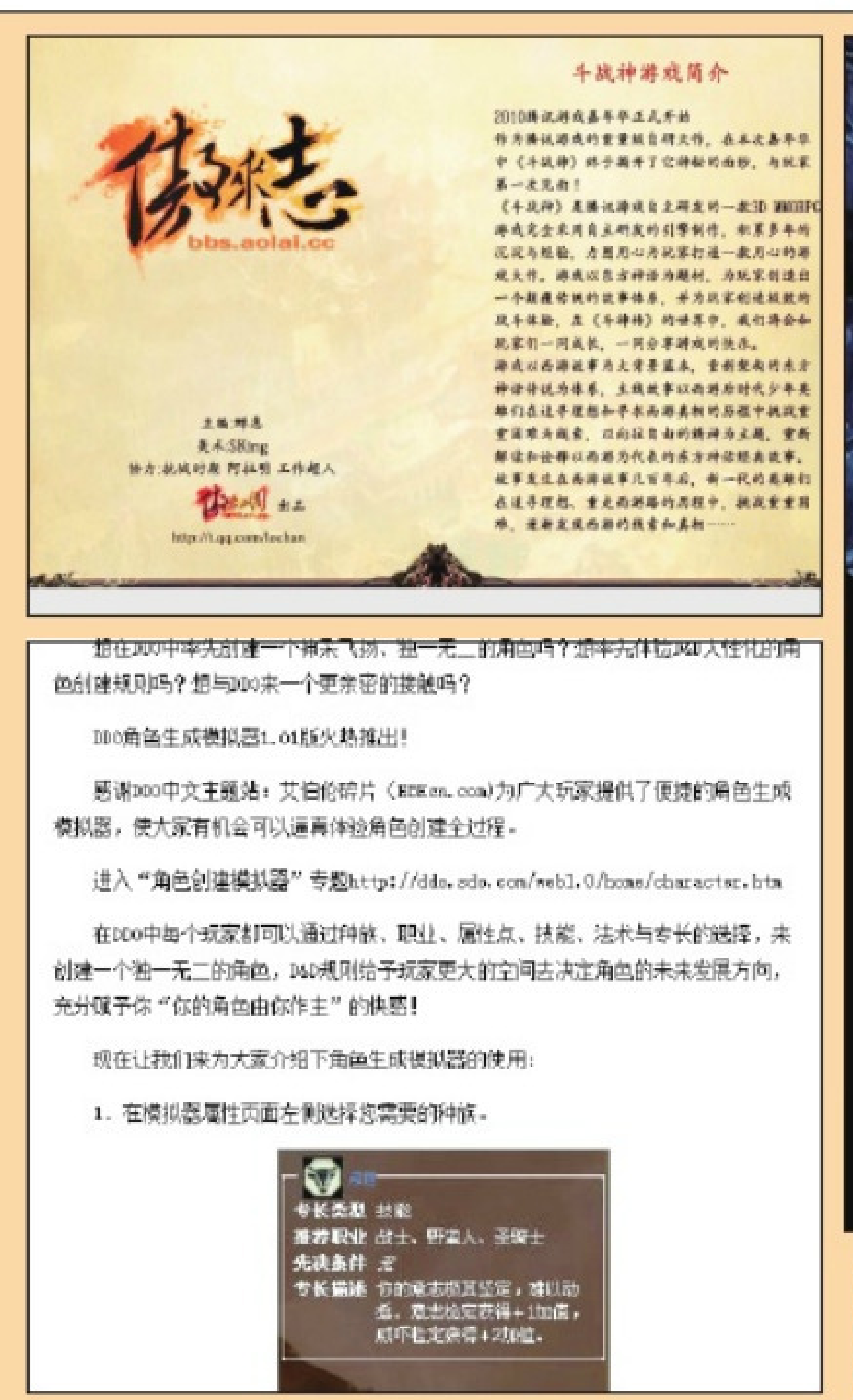
陈： 比较困难。门户站的先天条件摆在那儿，而我们Fansite，有的只是一颗诚心，游戏公司很少了解，更不知道Fansite存在的意义，只单纯把它当作一个玩家个人站，做好做坏无所谓。除非有NGA的规模，但他们不知道，NGA也不是一天建成的。

MP： *玩家为什么一定要来个人站呢？*

陈： 内容更好。我们不能向专区看齐，我觉得个人站注重的是用户交流，我们竭力制作各种用户喜欢看的内容、收集和制作各种资料与辅助工具。说白了，Fansite是会员们的家。我们理念应该是：Of the gamers, by the gamers and for the gamers！

MP： *这些个人站后来没能持续下去，是否和欧美网游在国内持续低迷有关？还是单纯因为技术和资金方面的原*





想在DDO中率先创建一个神采飞扬，独一无二的角色吗？想率先体验D&D人性化的角色创建规则吗？想与DDO来一个更亲密的接触吗？

DDO角色生成模拟器1.01版火热推出！

感谢DDO中文主题站：艾伯伦碎片（EBEcn.com）为广大玩家提供了便捷的角色生成模拟器，使大家有机会可以逼真体验角色创建全过程。

进入“角色创建模拟器”专题http://ddo.sdo.com/web1.0/home/character.htm

在DDO中每个玩家都可以通过种族、职业、属性点、技能、法术与专长的选择，来创建一个独一无二的角色，D&D规则给予玩家更大的空间去决定角色的未来发展方向，充分赋予你“你的角色由你作主”的快感！

现在让我们来为大家介绍下角色生成模拟器的使用：

1．在模拟器属性页面左侧选择您需要的种族。



（左上图）《傲来志》电子书
（左下图）EBE制作的角色模拟器在各大网站发布新闻、
（右图）2010年的时候做过龙魂的Fansite

因？

陈：双方面都有。2009年，IGNcn已经有将近10多万的注册用户，可每年的服务器维护费需要两三万。现在说到EBE，还有很多人记得，我们很欣慰。我与其他站长聊过，如果DDO能重新引进，我们还会重新做起来EBE。毕竟，这是我们梦开始的地方。

MP：虽然不算很顺利，但也是为后来算积累了经验吧？

陈：没错。建Fansite的过程中遇到了非常多的朋友，他们对我各方面帮助很大。其次，做个人站要与各种各样的人打交道。我这个人之前脾气暴躁，与人交流难免会得罪人，现在的脾气已经好了很多，而且学会了一些管理方法。最后，这个爱好对我生活的影响是最大的，虽然每天看着用户增加，产生各种快感。但我要投入大量时间和精力，还有金钱……不仅失去了业余时间，老婆不高兴，有时在公司还要偷偷弄点东西，甚至有失业危险……不知《斗战神》项目组能不能行行好，看我付出的份上，把我收了，那我就再也不会用工作时间做与工作无关的事儿了，哈哈。

MP：这难道就是你做傲来小国的真实想法……

陈：开个玩笑。是这样的，2009年，我和另外一批朋友做了《龙之谷》的Fansite，叫51MMO，当时一度成为《龙之谷》最火热的论坛。后来论坛服务器就莫名其妙地遭到攻击，因为技术上的原因，论坛连续两个月无法正常访问。以这样的方式失败，确实让人寒心。

MP：怎么从国外大作瞄准了国产游戏呢？

陈：2010年夏天我和朋友聊天知道了《斗战神》，了解到是根据今何在的小说《悟空传》为背景制作的，那时还没取名，只有一个代号，叫W-game。我对它产生了兴趣，有了点继续做个人站的动力。但动力归动力，因为工作忙，正式做起来已经到了2011年10月。此前，我深入了解了游戏，个人觉得这是款用心做的游戏，不浮躁。后来我与内部人士聊过天，给我印象最深的一句话是：“如果做出一款我们都不喜欢玩的游戏，那玩家怎么会玩呢？”

MP：那就没什么担心吗？

陈：当然有。因为一个Fansite的存在，主要靠游戏内容，而国产游戏的资料一般少之又少。后来我发现《斗战神》可以做的内容还是很多的，至少从《西游记》和《悟空传》里就可以得到很多内容，再加上游戏本身就足够了。另外，《斗战神》算是一款有所创新的国产游戏，它其实借鉴了一些欧美游戏的长处，又巧妙融合到西游背景里，这是我比较佩服的。综合以上，算是坚定了我真正去做的决心。

MP：那就不怕自己成了官方的传声筒？

陈：要做到独立很难，毕竟也要和官方打交道。好在我对游戏比较放心，所以不担心有太多负面的新闻。其实每个游戏不可能没有一点缺陷，我心里的衡量就是，要尽量说真话。

MP：虽然Fansite在欧美和日本游戏文化里历史悠久，且受到厂商的重视（比如暴雪），但在国内网游圈子里似乎并不流行，玩家也多半习惯直接去门户站，你对这个问题怎么看？你觉得你的个人站有什么网站专区达不到的？

陈：我不代表某个网媒，我不是去做转载、抄袭，为了广告而一味迎合。做个人站必须让玩家得到真实的信息，而越坦诚也越容易被玩家理解。我做过一段时间网媒编辑的工作，了解到一些同行竞争的内幕，所以说到底，Fansite是真正给用户提供一个真实的交流平台。我一直跟会员说，傲来小国是你们的，因为你们，才有了傲来小国。

MP：你对目前的发展程度满意么？

陈：我个人是非常满意的。现在服务器每天都是荷载，

相比同类论坛我们的用户是最多的。玩家对我们的支持，让我非常有动力。

MP：听说你们推出了电子杂志，这是怎么想到要做的，效果如何？

陈：我们在核心测试后做了一本《斗战神》的电子杂志，叫《傲来志》。灵感是源自当时《斗战神》的相关内容都比较零散，没有整合。《傲来志》里有新手专题以及职业技能的整理，可以给对游戏感兴趣，但没玩过的玩家提供很大帮助。同时，我们与一些网站合作宣传《傲来志》，这不仅给玩家带来福利，也给傲来小国做了宣传。

MP：说到宣传，听说你还买了搜索引擎的广告……

陈：为了让更多人知道傲来小国，我买了少量谷歌广告，每次点击得花3块钱呢。好在现在游戏还没大规模宣传，不然我得倾家荡产了……

MP：现在维护这样一个网站的成本要多少？

陈：现在论坛的10多位版主，基本上每天都会花上几个小时去管理论坛，制作网站内容，我并不给版主任何福利。有时候，我觉得我这个站长当得很失败，但版主们没什么怨言。现在论坛用户逐渐增加，服务器压力越来越大，需要换独立主机然后托管。这样的话，每年光服务器的维护费用就得许多。还有几位版主和会员给论坛捐款，一如既往支持傲来小国，这让我非常感动。

MP：平时维护怎么做？

陈：很多繁琐的事是我自己来做。比如论坛首页的更新、专题的制作、排版什么的。如果我实在没时间就安排下去，让版主们去做。比如说3月份《斗战神》"觉醒首测"的发号活动，就是我给个方向，版主们一起商量定案的。

MP：一般门户站里的专区会根据游戏的情况不时做大的更新，你们目前要根据《斗战神》的每次测试做什么内容？

陈：说到这次测试，我是既激动又烦恼。激动的是，测试版本增加了很多新副本，职业玩法也改动很大。我们在去年核心测试时制作了一个地图查询器，因为这次改动太大，之前的劳动基本上就属于白做，要砍掉重来。这工作量是非常大的。我粗略算了一下，按我们的人手大概至少需要不吃不喝做上两周，可我们不是专职，还有自己的工作要做。

MP：作为一个战长，听听你的业内观点，对《斗战神》这次测试有什么评价？

陈：与去年的核心测试对比的话，完全是在玩两个游戏。不管是UI还是职业、技能设定、副本等内容上都逐渐完善了。不过现在的版本还是存在不少Bug。还有，我玩的是灵猴，灵猴20级左右的职业套装，穿起来感觉像个圣斗士或DK一样……虽然很帅，但完全看不出来是只猴子。这比较像欧美风了，而不太符合中国文化风格。不过一款游戏肯定不能满足所有人，从目前来看，我跟一些业内人士一样都是比较看好它的。

MP：说一下前景和规划吧。在本期截稿前传来的消息，ZAM（英文世界著名的在线游戏资讯站群）已经被腾讯收购了，这是对你的鼓励吗？

陈：短期内会继续深入挖掘游戏内容，制作一些辅助工具等。长远而言，我们也希望能像ZAM一样，用心去做Fansite，逐渐强大起来。我们要做网络上不一样的声音，而不是现在门户和专区的那个模样。当然，最重要是的能得到资金支持，谁能先赞助我一下服务器的费用吗……









（上左图）目前的傲来小国已颇具规模
（上中图）这个广告链接让陈玺旭又喜又忧，喜的是能让更多的人知道这个Fansite，忧的是点的人太多怎么办……
（上右图）阿拉明，傲来小国主创之一，前腾讯游戏频道编辑，主要负责论坛的活动方案策划
（下左图）DDO国服正版光盘与EBEcn全家福

■策划 本刊编辑部 ■执笔 刺客信条中文维基 Achterbahn



自由一旦生根，便是株迅猛生长的植物。

——乔治·华盛顿，给詹姆斯·麦迪逊的信，1788年3月2日

当《启示录》发布了剧情DLC《丢失的档案》之后，唯一的谜团就是《刺客信条Ⅲ》何时公开了。3月6日，这款作品在GDC前夕官方宣布，它已经秘密筹划了两年时间，实际上已经接近完成。制作组雄心勃勃地将新作的时间背景推进到18世纪，去见证新大陆的革命历程。重新设计的攀爬系统让玩家可以像爬上教堂、城墙一样，轻松地攀上树木、岩壁。新作的战斗不仅流畅，还鼓励玩家在面对敌人时表现得更具攻击性。育碧开发的新版Anvil引擎既可以在过场镜头中表现丰富的面部细节，也可以轻松表现出上千名士兵在战场上的浴血拼杀……



ASSASSIN'S CREED

新主角

这位新刺客自称康纳（Connor），将他抚养长大的莫霍克（Mohawk）族人则叫他拉通哈盖图（Ratohn-haké:ton）。康纳的父亲是英国白人，母亲是美洲原住民，他在现代文明之外的莫霍克部落中长大。玩家在游戏中将可以体验康纳在边境（Frontier，这个词在北美殖民时期有特定含义，泛指任何现有定居点范围之外植被繁茂的内陆地区。本作中主要指纽约与波士顿之间的地区）地区的童年，包括莫霍克部落在与白人殖民者冲突中的惨痛遭遇。这场灾难性的冲突摧毁了康纳的村庄，但康纳并没有因此寻求复仇，而是转而追寻正义。他追求正义的努力与刺客组织的宗旨不谋而合。

尽管康纳依然身着白色兜帽和外衣，他与前作的主角们却有着很大的不同，如果说Ezio像是空中展翅的雄鹰，他则更像是地面上的掠食动物。康纳追踪目标时的行动仿佛狩猎中的孤狼，他的战斗方式更为独特，可以双持战斧和小刀，动作精准而致命。这是一种新的战斗体验——康纳的上千个动作都是专门为他制作的，并非从前作中继承而来。

如《刺客信条Ⅱ》一样，对康纳青少年部分的描写比较精悍，但对人物的塑造十分重要。《刺客信条Ⅲ》的故事设定在1753~1783年间，这一时期的历史发生了许多重大事件，游戏则主要集中在波士顿和纽约一带。玩家将随着康纳见证纽约的熊熊大火，拜访华盛顿率军驻守时的福吉谷





1.查尔斯·李抓住了这个混血儿，他就是幼年的康纳，少年在艰苦的印第安部落里成长为一名刺客
2.原画：大陆军严阵以待，远处的英军准备冲锋
3.《兄弟会》DLC里神秘坐标的所在。据说率先透露本作详情的是维基解密，早在去年年底他们就“猜对”了故事的发生地以及若干其他细节
4.原画：1776年大火之后萧瑟的纽约





（Valley Forge），甚至在邦克山和萨拉托加停留。康纳不仅会目睹历史上的重大事件，还会置身于激烈的战场之中。

除了重大事件，康纳还会与这一时期的许多历史名人产生联系。许多耳熟能详的人物都会在游戏中出现。

首先你会遇见乔治·华盛顿，华盛顿踌躇地接过了大陆军的指挥重担，这支衣衫不整的杂牌军却必须抵挡住当时世界上最强大的武装——英国军队。康纳与华盛顿之间的互动将是游戏的核心人物关系之一。本杰明·富兰克林也是不可或缺的角色。在新作中他不会成为前作中达·芬奇的替换角色，他不再是为玩家提供便捷服务的发明家，尽管他实际上的确是个发明家。查尔斯·李也是新作中的重要人物。某种程度上说，他实际上比华盛顿更适合担任大陆军总司令，但他的政治能力不足，历史上他被英军俘虏也险些给大陆军带来灾难。他与刺客之间的最终关系目前还是一个谜。

ASSASSIN'S CREED

道德取向

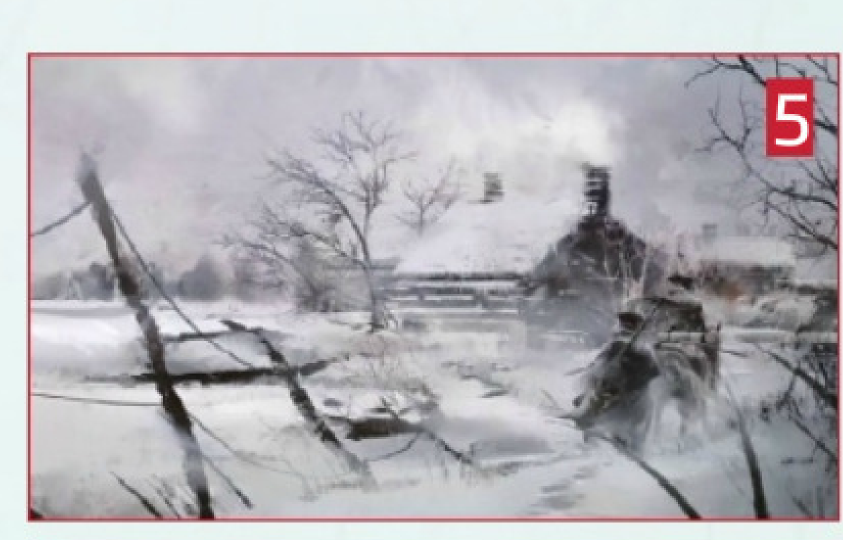
尽管聚焦于美国革命，《刺客信条Ⅲ》讲述的仍是刺客组织与圣殿骑士间的对抗。美国革命在剧情中占有重要地位，但故事的主线还是康纳的个人经历。就剧情来说，并非所有的美洲殖民者都是好人，也不是所有的英国人都是邪恶的压迫者。制作组希望表现刺客组织和圣殿骑士是如何共存于同一个灰色的道德谱系中的。圣殿骑士并非一心想要毁灭世界的坏角色，相反，他们真的认为自己是在拯救世界，但他们拯救世界的方法就是完全控制它。康纳的二元的身份给这种善恶观更深层次的渲染，他不隶属白人和原住民两个文化，他或许可以超越种族的鸿沟去看待一切。

故事也会涉及这个时期的一些其他力量，比如法国人和美洲原住民。康纳在历史事件中的行动将会对未来Desmond Miles的故事产生影响。在现代剧情线上，Desmond身上将会发生一些非常重要的事件。在《兄弟会》的DLC《达·芬奇失踪》里，Ezio曾在毕达哥拉斯神殿获得了一个神秘的坐标，这个坐标指向美国纽约州的都灵镇附近，和《启示录》中先行者朱庇特启示中显示的位置大致相合，虽然育碧没有任何明示，但这里有可能会在新作中成为一个重要地点。

Desmond在《启示录》的结尾从昏迷中醒来，圣殿骑士的阴谋、第一文明留下的遗迹和神秘的信息、刺客组织乃至人类的命运都悬而未解，随着预言中2012年12月世界末日的到来，拯救世界的重担也落在了他身上。

5.原画：冰天雪地的边境地带将是康纳的舞台
6.康纳和未来的美国国父在福吉谷
7.原画：雷雨中的波士顿。波士顿是殖民时代的著名城市，许多独立战争时期的著名事件就发生在这里，康纳也将是这段历史中的一部分
8. 骑马进城，《启示录》里没有马上桥段的遗憾得到了弥补


6


5


7

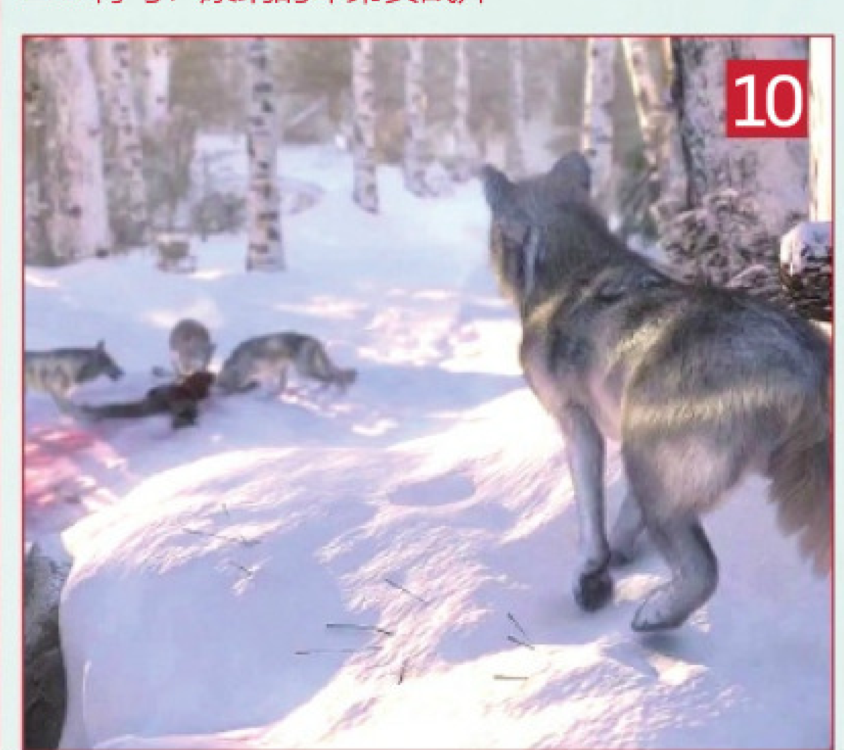

8

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪





9.原画：冰天雪地的边境地带将是康纳的舞台
10.莫霍克谷的晨曦里，英军只留下一地尸体
11.一队英军在雨中艰难行进。泥泞的地面会限制他们的行动，而雨林里复杂的地貌令人惊叹
12. 特写：康纳的印第安战斧







ASSASSIN'S CREED 美国荒野

游戏中的边境地区是指纽约与波士顿间的荒野地带，面积广阔，地形复杂，这里有森林、河流、山峦、绝壁、湖泊。不仅如此，康纳的莫霍克村庄、列克星敦和康科德这样的殖民定居地也在这里。边境地图十分庞大，相当于《兄弟会》全部地图的1.5倍。边境还将包含游戏1/3的任务内容。

广阔的荒野地图给游戏带来了很大的变化，本作中不仅提升了自然环境所占的地位，也更符合主角粗犷的狩猎者形象。玩家可以在荒野中攀爬林木、跃入河流、在山崖上眺望远景，游戏还加入了完整的生态系统，有众多动物可以被捕获，如熊、鹿、狼和兔子等，捕猎动物可以获取皮毛和其他资源。与NPC敌人类似，战斗的质量也会影响游戏的奖励，干净利落地杀死动物所获取的利益也会更高。

随着游戏中时代的推进，不仅昼夜会有循环，季节也会更替，整个环境都会发生巨大的变化。比如进入雪天，雪原上会显现出康纳深深的脚印——这不是简单的贴图，而是地形的微小改变。在恶劣的天气里，敌人会蹒跚前行，有时还会跌倒，康纳的战斗力也会降低。最冷的月份，河流也会结冰，这也创造了新的可探索的场景。

玩家在边境地区中的探索和行动还会引起游戏的反馈。新作中加入了一个俱乐部系统，游戏会根据玩家的行动触发一些俱乐部的邀请，提供一些新的活动。比如当你捕获了许多动物，就会有人问："你的射箭技术好棒，何不加入我们的狩猎俱乐部？"这些支线将代替前作里各种公会的地位。

新作中城市部分仍然是非常重要的场景。育碧参考了许多保留至今的文献资料，重新构建了18世纪的纽约和波士顿。城市中的游戏要素也进行了适当的改进。人群的塑造更为逼真，NPC的行为也更为合理——商人在远处就盯上了康纳，来向他推销货物；男孩站在船坞旁，叫喊着让路人来买报纸。配合更新的导航动作（跑酷能力），康纳在城市中的行动与前作有了很大的区别——康纳可以无限制地跳跃到行进中的运货马车上，或从障碍物下面滑行过去。

游戏的战斗系统经过了重新设计，康纳的战斗更流畅也更具攻击性。与前作相比，新战斗系统的一大特点在于康纳可以双持武器，比如一手战斧、一手短刀（匕首）。双持武器使康纳在面对多个敌人的同时攻击时可以使出双反击——使用特殊的反击动作一次消灭两个敌人，同时开启连杀。

ASSASSIN'S CREED 动态系统

游戏比前作更鼓励玩家进攻。玩家攻击时，系统会自动判定攻击目标，而不需要特别锁定。同时防守和反击也被设为同一个按键，这使得玩家很难被一串快速的连续攻击打乱阵脚。游戏中新增的背景反应动作，可以让玩家在被敌军的枪口瞄准时抓住附近敌人当作人体盾牌。游戏还设立了一系列的副武器，比如单发的燧发手枪，可以让战斗更添变数。

当玩家在战斗中连续杀死目标时，新的动态镜头设计可以自动进行旋转和拉近。到一对一战斗时，镜头会拉得非常近，从而增强临场感。搏斗的流动性也扩展了，现在你有了加入和脱离战斗的能力——只要按住加速就可以让康纳立即转身，快速脱离战斗。值得注意的是，康纳的动作都是连续的，即使是面对受到保护的目标，康纳也依然可以以持续的运动进行刺杀。

这就是本作加入的跑动攻击系统，按住特殊的键位，你就可以边快跑边用弓箭猎杀，或猎杀挡路的人后迅速跳过他们。

ASSASSIN'S CREED 系统变化

无论是战斗还是在叙事上，对比前作，游戏在利用电影化表现手法方面都有进展。为了制作游戏的过场，不仅声音录制、动作捕捉以及面部表情捕捉都在同时进行，并且还在与游戏场景类似的布景中完成，以确保录制的动作能表现得真实可信。制作的成品能够显示出微小的细节，特别是面部表情和眼珠的转动，这一点此前的“刺客信条”系列还从未做到。为了追求真实性，制作组不仅让历史剧本顾问审核了所有的对话，还邀请了真正的美洲原住民演员来扮演相应的角色，并在某些过场片段中使用了真正的莫霍克语进行录音。

在新作中依然有经济系统，金钱的设定依旧存在，而且还会有新的赚钱系统。新作中金钱将为游戏中的任务服务，

13.山野中疾行的康纳，远处的城镇和水面已经被冰封
14.从弓箭到长短火枪，康纳都随身装备
15.原画：绝壁攀岩









16.极度生活化的波士顿，路人个个都是好演员
17. 不仅肉搏战进化，康纳还可以结合酷跑在移动中使用弓箭

经济系统被设置为一种商品经济的形式。玩家也许可以通过在边境地区获取皮毛进行贸易等方式来赚钱。同时，新作中增强了地产的重要性。玩家将不再需要在地图上四处购买商店，地产会通过一种新的方式整合到游戏中。

由于实验体16号的人格形成的人工智能在《启示录》中被Animus系统删除，新作中将很难再看到他揭露的秘密了。但本作中仍然会有谜题，谜题的形式将与前作有所不同。新作中依然会有类似于前作中的平台关卡的设定，但不会再出现塔防（喜忧参半）。新作中会有类似前作中招收刺客随从进行培养和召唤作战的奖励机制，但具体是什么样的系统，以及这个时期的刺客有什么作用，现在还不清楚。

游戏中的Animus系统版本将升级到3.0。值得一提的是，新作中的Animus数据库是由游戏人物Shaun Hastings编写的，由于Shaun是英国人，他在编写数据库时，会从英国人的角度对美国革命进行一些带有讽刺意味的有趣评论。

同步值的设定在新作中依然保留，但有比较大的变化。在任务中，对应同步条件会有检查点，这样玩家可以避免因同步失败而重复已经完成的内容。另外，100%同步的意义也发生了变化，达到100%同步会有重要的奖励。玩家完成的同步越多，相应的同步值增长也越多。这样一来，在每个任务中，玩家完成的每个行动都会有价值。

制作组对新作的通缉度系统进行了修改，相对于前作，通缉度系统有所削弱。游戏中的某些区域仍然会引起嫌疑或带来危险，但玩家将不会因为探索危险区域而受到惩罚。

William Miles，在新作中他们可能会投入实战。

鉴于新作的地图要比前作大得多，玩家在游戏中往返可能要更多的利用快速旅行，制作组也给游戏设计了新的快速旅行系统。

升级系统在新作中仍然存在，随着流程推进，玩家将可以自定义康纳的装备和服装。

最后，游戏的多人部分可能会有较大的调整。此前在《启示录》的多人部分，玩家扮演的Abstergo员工通过训练进入了圣殿骑士高层，并受Warren Vidic博士等人的命令去清剿刺客组织的领导人。

ASSASSIN'S CREED 展望

在游戏预告片中，康纳出现在1777年的莫霍克谷。夜间，他手持战斧和小刀，干净利落地消灭了数名英军。昼夜轮替后，雪地上英军的尸体和遗物一片狼藉，几匹野狼也循迹而来。康纳在林木间攀越腾挪，最终立在一片山崖上，山下两军正列队开战。预告片最后，乔治·华盛顿在星条旗前高举军刀发表演说，大陆军将士也向阵前冲锋。

这款预告片并非CG，而是即时演算的效果，足见见证本作画面进步之大。预告中在树木上奔跑和野狼的出现都是本作中的新元素，康纳双持武器的设定也使游戏的战斗与前作产生了变化。唯一遗憾的是，预告片的历史背景可能稍有偏颇。预告片中华盛顿在阵前发表的演说实际上来自1776年8月的长岛之役。华盛顿在1777年初的普林斯顿战役后便在新泽西的莫里斯敦驻军，直到同年5月，而他在1777年下半年主要在宾夕法尼亚作战，费城战役中经布兰迪万河之役的失败后，又在日耳曼敦之役中失败。华盛顿和他的军队在12月5~8日的白沼泽之役后，于12月17日（一说19日）抵达了福吉谷。因此在1777年的冬季，华盛顿不应该出现在纽约州的莫霍克谷。由于莫霍克谷与福吉谷等地相距较远，因此预告中出现的地名便难以得到合理解释——但就像达·芬奇的情节一样，我们期待制作组这种改动可以让故事更有感染力。

在经历两部“刺客信条2.5”之后，制作组宣布，会让这款新作看起来像是“刺客信条3.5”，他们数周后就会完成本作的Alpha版，在10月30日游戏上市前，他们还有的是时间精雕细琢。无论如何，《刺客信条Ⅲ》都让人充满期待。不论是康纳身处的战争史诗，还是Desmond面临的惊天灾难，一切的一切，在“世界末日”之前，都将水落石出。

Nothing is true, everything is permitted.

PC

三国志12

■三國志12■策略■KOEI■KOEI TECMO■2012年4月20日■晶合实验室 蓝星

空有大城没有人手，刘备愁呀……不过平原的规模竟在陈留之上？凭什么？


秘策开发需拥有相应技能的人才，高智商的要大显神威了


有了“求贤之策”，可见到的在野人才多了很多


求贤之后效果确实不错，但我要是袁绍，求贤之前就把你灭了

尽管《三国志12》已经临近发售，但在此时完整地介绍一下本作的系统，对初上手的新人来说，仍旧有一些意义

本文涵盖的内容包括《三国志12》的“秘策”“外交”“技法”“一骑讨”“剧本”等多个部分。

秘策应该是《三国志12》在玩法上的核心新内容之一，大致分为战略用秘策和战斗用秘策两大类，两者的区分就在于是不是能用在战场上。不论是战略用秘策还是战斗用秘策，都是个相当庞大的系统。官方资料里的战略用秘策主要是“求贤之策”，顾名思义，比如说刘备初期缺少人手，而方圆左近也没多少可招募的人才，如果有了求贤之策，就可以扩大招募人才的范围，连远在柴桑的鲁肃也可招至麾下。这个看起来让玩家（尤其是喜欢以弱小势力起家的玩家）欢欣鼓舞的求贤之策，让我想起了“野望13”威力极强版中公家文化中的“推荐手下”，大概都是在全地图范围内招募在野人才。当然此策的实际价值还需要评估——这要从两方面说，一是开发此秘策的综合投入，大家都明白，稀缺人才的弱小势力，如果正好挨着较强大的势力，最初要做的是积攒钱粮，招兵练兵，如果秘策开发投入太大而无法顾及其它，那秘策研发完毕之日便是国灭身死之时，再强大的秘策又有何用？另外一点就是电脑会如何使用秘策，考虑到电脑总是要作弊这一点，玩家会不会觉得脑后阴风嗖嗖凉呀？以往历代“三国志”的早期剧本，玩家自建角色（或是曹操）都喜欢在陈留或许昌起家，目的主要是招揽曹操集团的那些人才。到了本作，如果电脑先有了“求贤之策”又比较喜欢使用，这人才流失怎么伤得起？

战斗用秘策爆出的是“归阵之策”，就是瞬间返回本阵（基地），这个功能和“魔兽”里的炉石差不多。归阵之策可在自身本阵周围形成局部的兵力优势，对敌人以多打少以确立整个战场上的优势，确实很好用。需要担心的还是电脑如何使用它，这涉及到AI强度或是电脑作弊等多方面因素，目前还不太好评价。

最后说下秘策的开发，总体来讲和内政开发差不多，但限制多些，比如说“无策之策”的开发，就需要有“军师”特技的人才，同时参与开发者的平均智力也很


顺利登用了鲁肃，睡觉都会半夜笑醒哈


敌人偷偷摸摸地摸到本阵


我方使用“归阵之策”给他来个大包围



“技法”“秘策”“宝物”“俘虏”都可以作为结盟讨价还价的砝码

关键，85以上的话开发周期会缩短，这从另一个侧面凸显了高智力将领的作用。

“秘策”是《三国志12》的亮点，目前内容肯定是豹窥一斑，深层次内容还没展示出来

制作人北见健提到了本作在数值方面的计算和调整，估计也主要体现在战斗和战斗用秘策的效果上——总不会到现在还在考虑张飞的武力定在99还是98吧？前文不止一次提过，AI制作不是光荣的强项，即时制的战斗体系也是种冒险，光荣自己也非常清楚这一点，必定会在此处下足功夫的。

一直以来，“三国志”系列的外交都是整个游戏的短板之一，代代都是如此。这也不能全怪光荣。首先，本系列的核心是玩家对电脑而不是玩家与玩家对抗，打起仗来电脑可以依靠资源或兵多将广的优势，或干脆作弊来抗衡玩家，远交近攻、合纵连横之类的，再好的AI也会显得不够用。其次，这游戏的胜利条件是一统天下，电脑虽傻，也知道不可能和玩家做长久朋友……问题的实质就在于，当游戏初期玩家还非常弱小时，可以通过外交手段争取到一些发展时间，这是外交对整个游戏唯一的作用。

所以，我们其实不用对这个很鸡肋的外交系统抱太大希望。不过，就官网资料来看，外交交涉的成功率与君主名声、交涉将领的参数和特殊能力、是否开发出有利于外交的秘策以及赠与对方钱粮数有关。符合一定条件后，“技法”和“秘策”也可作为外交交涉的砝码，这无疑提供了获得“技法”“秘策”的又一渠道，有些类似于“野望”近几代作品中同盟共享“技术”的设定，还是有些期待度的。

再说技法。从目前资料看，技法分为军略、政略和固有三大类。军略技法主要作用是兵科强化；政略技法种类较杂，涉及兵器制造、钱粮收入、外交交涉等诸多方面；固有技法方面我们现在只知道曹操势力的“屯田制”，推测不会是每个势力都有固有技法。

这个“技法”其实也没多少创新，基本上可以看成是《三国志11》的技巧系统和“野望”系列近两代的“技术”系统的结合体（“野望”中的强力大名，都有自己独到的特有技术，比如武田家的“风林火山”），“技法”的开发要求是要有


这张图传递了不好的信息，在190年剧本里袁术就皇帝打扮，那还讨什么董卓，该讨袁术才是


曹操势力的固有技法是“屯田制”，这可是喜用曹操玩家的福音呀


不同技法要求研究将领具备的素质也不相同，如“骑兵攻击”要求将领为骑兵兵科且武力高于70


《三国志11》的技巧到《三国志12》的技法，改变并不算明显


这就是被玩家称为“放CG”式的单挑



单挑失败，部队“溃走”，但将领本身并未被擒



注意这个剧本，刘备势力拥有最广阔的初始领地


剧本及事件，图为凤仪亭


剧本及事件：图为三英战吕布


这是大乔？我还以为是张绣他婶娘……

配属了将领的技法所。目前还无法评估技法对某势力的作用，参照《三国志11》，“技巧”的作用非常巨大，本代某些势力又有了“固有技法”，技法的作用应该会更显著吧。

一骑讨，也就是单挑。不客气地说，武将单挑系统是光荣一直致力做好却没做太好的内容

本次有关单挑的内容一公布，玩家就对这个“放CG”模式的单挑系统颇有微词。不知道大家想过没有，“野望”系列和“三国志”系列总体的游戏模式相同，二者又各具自身特点，但武将单挑系统“野望”系列里是从来没有的，为什么？我个人认为是有《三国演义》这本宝书在，“三英战吕布”“温酒斩华雄”这些段子太深入人心，所以单挑必须有。但仔细看看《三国演义》你会发现，大多数情况下，一方能在另一方手下走上个十几回合最后还被杀的情况极少，多半打不过还可以跑掉。而现在的“三国志”游戏，单挑模式就是你砍一刀我扎一枪，直到一方躺地上（偶有中途逃跑，几率太低），所以我想，单挑要改的不该只是表现模式，整个构架方面调一调不好吗？

最后说说剧本。“三国志”系列的剧本采用的是“历史剧本+假想剧本”的模式，从黄巾起义开始到西晋灭吴，也不到百年的时间，该有的剧本都有了，要说期待，就是希望后期的剧本能加强一些，如司马懿灭公孙渊、“淮南三叛”这些个。有一点要提醒大家，虽说本作剧本的数量和名称同前代区别很小，但很多剧本起始时间有微调，这是很有意味的，不多说，大家游戏中体会吧。至于剧本里的特殊事件，就像游戏中的彩蛋，每代“野望”和“三国志”发布后都有玩家总结，我的期望能有一些针对“自定义武将”的事件。

写到这里本应收尾了，不过还是忍不住要把人物形象设定再说一下，《三国志12》的人物重绘的力度之大，出乎我之前的意料。感觉光荣下了很大的功夫，但目前看来效果难以预料。首先一次性大改过多的人物形象是很冒险的，数代以来扎根玩家心目中的形象没有了，让玩家接受太多新的，要花相当的时间。同时，有少数人气角色的形象设定偏差较大（比如大乔），可以说完全脱离了玩家的认知范围……P

PC/PS3/X360

崛起2——黑暗水域

■Risen 2: Dark Waters■角色扮演■Piranha Bytes■Deep Silver■2012年4月24日■湖北Morgana



充满勇气的巫毒女巫Chani是部落酋长的女儿

Piranha Bytes这个德国制作组一向对岛国设定情有独钟

“哥特”系列从前三代都是在岛国打转——只不过大小不同而已，全新开发的《崛起》依然是在岛国，如果你企图离开还要被史前巨兽吞掉……这个系列的续作，从其副标题“黑暗水域”就知道依然是在四面环水的岛国。如何能让陈腐的设定给人焕然一新的感觉呢？制作组为本作注入了一些前所未见的新元素，比如主角将设定成一名海盗，可以驾驶海盗船往返于各个风情各异的岛屿之间。

玩家在本作中将拥有属于自己的海盗船，这可是一大激动人心的改进。但这不是终点，根据最新透露的消息，制作组尝试将这个元素做得饱满起来，毕竟这个想法是在众多玩家的呼声中诞生的。本作中的海盗船不但可以作为在岛屿间旅行的交通工具，还是玩家队伍活动的中心，玩家所招募的水手都会在此聚集，听候玩家的差遣，完成玩家所分配的任务。玩家也可在此与NPC队友展开互动，与他们交谈，接受与角色相关的背景任务。如何管理海盗船也成为一件较复杂的事情，有点类似于经营游戏。在探索类的游戏中加入些许经营要素还是相当讨喜的，这点在“刺客信条”中已得到证实。

Piranha Bytes在制作玩家角色与NPC互动方面有独特的天分，至今我还未见到哪款RPG中的NPC能像他们的作品中一般栩栩如生，好似真的有自己的个性与记忆一般。Piranha Bytes自称十分注重NPC的AI，会仔细观察游戏中NPC的行为，让他们随着玩家的行为而发生改变。玩家在游戏中的所作所为都会影响NPC对你的态度——喜好或憎恶，他们会记得你是如何帮助他们的，或是与他们发生过争吵甚至战斗，他们都会牢记于心，难以改变，将会对玩家之后的冒险行程造成深远的影响。除了新作的主城以及野外难以计数的NPC外，前作中的几位主要NPC也会在本作中出现，玩家如果选择他们作为队友的话，还会展开新的冒险故事。比如前作中让你帮忙寻找父亲的宝藏的Patty，在本作中会与父亲重逢，而她父亲的身份也真是应景——老人家是南方海域最有势力的海盗之一！与这个老家伙结盟将给你带来许多意想不到的挑战，以及随之而来的各种奖励。



海盗船将是本作中的核心元素



还记得Patty吗？前作中的几位老面孔回来啦



游戏设计师的访谈视频好有代入感

PC/PS3/X360

幽浮——未知敌手

■XCOM: Enemy Unknown■策略■Firaxis Games■2K Games■2012年■攻城学院兔老师

HardCore的纯爷们才不向往办公室+女助手的来福生活呢！



这儿没有女秘书，但我们的工作场所比60年代的好！

要轰杀的首要敌人就是这些小绿人们呀

既然机枪伤害不足以干掉两个外星人，就等在墙角打靶吧

我们都陕知道2K Games在鼓捣一款以“幽浮”系列背景为题材的FPS游戏

在那个号称融合射击与战术的新“幽浮”游戏里，对抗外星人的入侵几乎成为一项充满乐趣的工作——主角William Carter有女助手整理文件汇报情况，有各种妖孽的20世纪60年代风高科技可以运用，还有大把外星人可以轰杀——好吧，这怎么看都像是宅男们梦寐以求的工作。

然而在新《幽浮》里，陪陪女助手拍拍外星人的Carter没能成功阻止外星人的行动，异星佬们最终还是对地球发动了全面的入侵。这一次，轮到玩家们在《幽浮——未知敌手》里大打出手，穿梭于世界各地消灭外星入侵者。

《未知敌手》可以在全球视角模式与战术战斗模式之间切换。在全球视角模式下，游戏以即时制进行，作为指挥官的玩家要做的事情可Carter那个有女助手的FBI特工要多得多。首先你要追踪全世界发生的外星人侵袭与绑架事件，并制定处理方案，同时还要对X-COM组织（对抗外星人的秘密政府机构）基地的技术研发、资源分配进行管理，最后还要与世界各国的政府组织进行交涉，由此获得X-COM的运作资金。当玩家控制的运输飞行器在全球视角模式下到达一个事件点后，游戏将切换到回合制的战术战斗模式。在这个模式下，玩家将率领自己亲手培养训练的X-COM特工投入战斗。

对战术游戏玩家而言，最大的快感莫过于完美地实施自己的计划从而一击制敌。那么《未知敌手》为玩家们提供了多少发挥自己独特战术的空间呢？制作组使用两个范例来说明游戏的战术自由度。

在第一个范例中，小队里的狙击手通过挂钩的帮助飞跃上了加油站的屋顶。位于高处的狙击手不但能获得攻防能力的奖励，更可用他的狙击步枪为小队控制一大片区域——侦察与控制，这是狙击手的主要任务。而后，重武器手接近加油站边的便利店，想要弄清楚店内的情况，却不幸被便利店里的外星生化人发现了。

生化人立刻向重武器手开火，由于重武器手处于车辆的遮蔽后面，生化人无法准确地击中他，只能用强大的火力将他压制住。此时重武器手要进行强行突击的话会有生命危险。而在加油站屋顶上的狙击


显然，全球视角模式下真的有全球视角！


管理和升级X-COM的科技


选择你的战士，进入战术战斗模式



战术游戏的一大乐趣就在于实施自己的独有战术并大获全胜

手由于房屋的遮蔽无法直接射击生化人，一时半刻帮不上重武器手的忙。

此时轮到突击手登场，她攀爬到了邻近建筑的顶部，偷偷接近了便利店被轰开的屋顶，用霰弹枪对下面正打得起劲的生化人致以最诚挚的问候。受到打击的生化人无法继续压制重武器手，于是重武器手走出掩体，取下了背后的火箭筒，好整以暇，对着便利店发射了火箭。

火箭不单是轰杀了部分生化人，还把墙体轰了个洞，为狙击手的射击清理了射界。随后，一发准确的射击打爆了生化人的脑袋。小队通过合作，毫发无损地歼灭了外星生化人，并尽可能完整地保留了外星人的技术样本，让基地的研究员可以更快地开发新技术。

在战术游戏中，正面牵制加侧翼包抄是常见战术

但执行包抄任务的队员死亡率通常也是相当高的——他随时可能与一大群敌人迎头相遇。于是，第二个范例演示的就是“包抄战术出漏子了怎么办”。

在这个范例里，小队仍是在加油站对付外星人，不过这一次外星人换了个品种，更接近“小绿人”形象。突击手试图借助车辆的掩蔽包抄外星人，却被一群外星人发现了！眼见队友危在旦夕，重武器手立刻冲到柱子后面，用轻机枪的压制能力干扰外星人的射击并阻止对方移动。

借助重武器手的帮助，突击手可以射击外星人了。但这帮外星人也非无还手之力的菜鸟，他们用自己的超能力降低了我方的射击准确率，使突击手的命中率下降到了65%。所以突击手决定冒险靠近到更有利的位置再进行射击。突击手的移动射击能力让她在两倍速奔跑后还能继续射击，再加上重武器手的压制效果，外星人对她的射击未能命中。

突击手跑到了更接近的掩体后，命中率达到了91%，霰弹枪的近距离射击顿时将外星人打成了筛子。

自从2K Games宣布射击版《幽浮》游戏后，铁杆策略游戏玩家一直有重制本作策略版的呼声。从目前展示的两个范例来看，《未知敌手》为玩家们提供了发挥自己战术想象力的充足空间——可破坏的环境、职业特色技能以及掩体系统，相信完整版的游戏能引入更多的因素，使游戏更加出色。


战术游戏中，重武器手的近距离扫射通常是非常致命的


外星人可以伪装成人类的外形，也奴役了部分人类作为帮凶


用火箭筒攻击后，还可用轻机枪继续补射

PC/PS3/X360

孤岛惊魂3

■Far Cry 3■射击■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2012年9月4日■江苏 防弹手柄

当Jason登上这座热带海岛，他并不知道这里是天堂还是地狱！


DV摇曳的镜头里是Jason的女友Nikki


朋友Doug显然爱上了这个荒岛


所有的支援都断绝，必须自己设法逃出险地

在海盗们RPG火力猛烈攻击下，美杜莎号货轮的动力系统发生了剧烈爆炸

船体迅速朝一侧倾斜，你拼命地挥舞着双手，试图抓住某个可以充当救命稻草的物品，却依然无法避免自己与船舱中的其它物品一起掉入深渊之中。你需要在已经灌满冰冷海水且整个颠倒过来的船舱中寻找出路……

从正在沉没的巨轮、潜艇中逃脱，是动作/射击游戏中经常会出现的桥段，前不久我们还在《孤岛危机2》和《神秘海域3》之中走过这一遭。然而同样的场面，《孤岛惊魂3》却渲染出了截然不同的氛围：在水下逃脱死神魔爪的过程中，我们听到的不是“追逐”主题的紧张音乐，而是平和、安详的弦乐，当主角冲出水面的一瞬间，音乐立刻毫无过渡地切换为狂躁的独立摇滚……

这种“分裂”代表着本作主人公的命运：主角Jason Brody的糟糕处境与初代主角Jack Carve一样——被不明身份的武装分子攻击，女友被绑走，自己漂流到了未知荒岛上。不同的是，Jack是一个退役特种部队士兵，而Jason是个普通人，自从登岛的那一刻开始，你必须用一个丛林野战/生存大师的标准来要求自己，用握惯了单反的手去操作各种杀人工具。在这个过程中，Jason意识深处隐藏的那个嗜血暴力人格也将逐渐显露。去年E3展的那段Demo中，那位与Jason探讨“疯狂”一词内涵的大反派Vaas，他最热衷的事就是通过一系列的“考验”，将Jason的隐藏人格激活——简单的说，就是让你扮演的主角出现精神分裂！

可以说，“分裂”是本作的主旨之一：与前两款系列作品一致，本作依然是一款沙盒结构的射击游戏。给你一座岛屿去探索，不做任何的限制，有明确的主线，但对完成任务的方式不做规定，此外还有丰富多彩的支线任务。比方说要你去炸毁安装在一艘搁浅货轮上的无线电干扰塔，你可以潜水登上甲板，悄无声息干掉敌人；也可以从海滩直接杀过去。更匪夷所思的是，如果你能找到一架滑翔机，还可以发动空中打击。另一方面，本作又会把精心设计好的脚本场面安排在战斗中，让你在“枪枪枪”的过程中体验电影震撼，而不只是无聊又平淡地清扫据点。P

PC/PS3/X360

反恐精英——全球行动

■Counter-Strike: Global Offensive■射击■Valve Software■Valve Software■2012年■湖北山谷里的2012

拥有这些变化的CSGO，能否扛起CS竞技的复兴大旗呢?

从2月下旬开始，《反恐精英——全球行动》展开了第二轮Beta测试，在Steam上拥有超过3000小时CSS游戏时间的玩家可以自动获得测试码

事实证明，铁杆玩家还是为数不少的——7000个Key瞬间就自动发放一空。下面是本次Beta测试的深度体验报告。

1.主武器

Beta测试中，射击类武器的种类并没有大的改动，无非是枪名方面的小改变。这次Valve似乎和消声器杠上了，不仅把CT默认手枪USP换成了没有消声器的P2000，而且为了规避版权问题，还把M4A1改成了无消声器的M4A4，所以我也不提刚开始时我N次狂按右键的糗事了——M4A4是一个现实中并不存在的型号，在Beta里真的不能安消声器。

正式版里确定要被替换的武器是：Scout（被斯泰尔SSG 08取代）、SG550（被SCAR-20取代）、SG552（被SG556取代）、TMP（被MP7A1取代）、M3（被Nova取代）、USP（被P2000取代，T方则为Tec-9）、P228（被P250取代）、Galil（被Galil AR取代）。都是些冷门，不会有人怀旧到为它们伤心吧?

在第一次Beta中只开放了两种CT专属武器和两种T专属武器，还有4种共用武器、5种投掷类武器，二测新加入了以下4种武器：MP7，替换了老掉牙的TMP，显得时代感十足；XXXX，独特的柱状弹夹古典十足；NOVA成了新喷子，持枪姿势有点奇怪，不过可以调整；CT不再使用燃烧瓶，而是使用更符合人设的燃烧弹。

体验上，沙漠之鹰是经典的男人情怀，Beta测试中金属感十足。AK还是那么带感，不过这次Beta测试用的AK，怎么跟《求生之路2》里的几乎一模一样？也好，一直以来，CS里的AK为了让玩家看到抛壳动作，枪栓一直都在左侧，这次套用《求生之路2》的模型，修正了此问题，枪栓与真实一样，还原到了右侧。另一个大众情人AWP的模型精度也很高，线条十分硬朗。如果在狙击枪开镜时移动，十字准星会变得模糊不清，不过这对高玩来说根本不是问题。最后，斯泰尔SSG 08替换了鸟狙的位置，不过这冷门武器本来用的人就门可罗雀。

至于武器弹道，目前来看还没有哪种



金属感十足的沙鹰，更增添了几分浪漫感觉

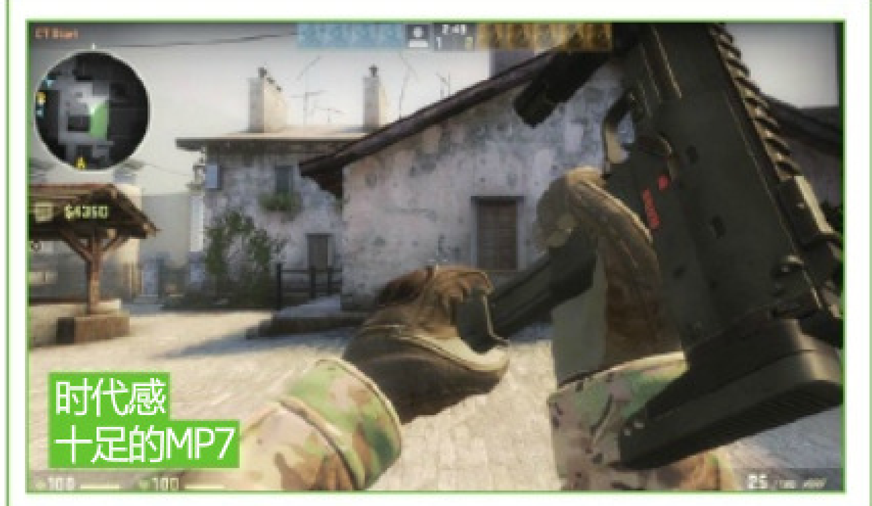


AK的新模型，应该不是偷懒吧……



你肯定不想碰上拿着电浆枪的对手，中枪就死


斯泰尔SSG 08替换了鸟狙的位置

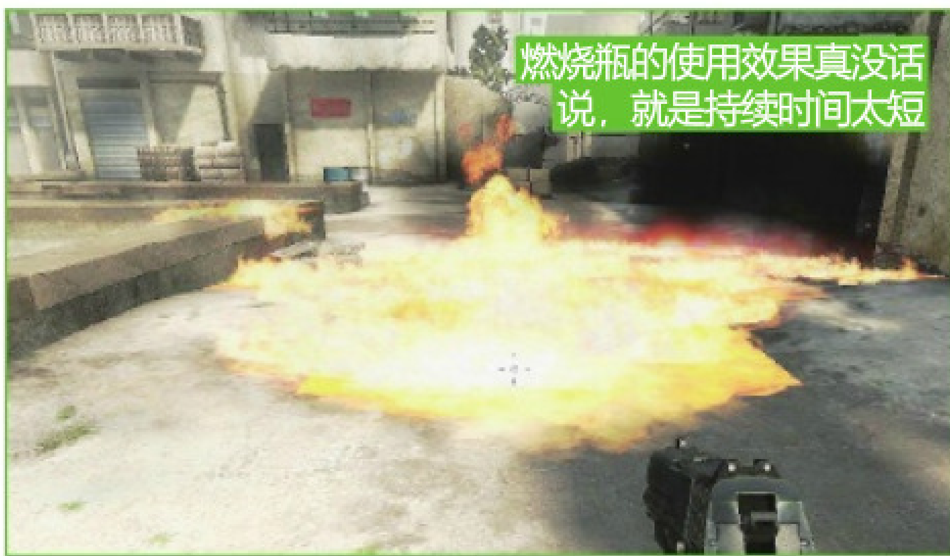

时代感十足的MP7


NOVA成了新喷子



游戏开始前的数秒，画面会逐渐从黑白变为彩色，代入感倍增


来自封测的新武器燃烧瓶


燃烧瓶的使用效果真没话说，就是持续时间太短


CT不再使用燃烧瓶，而是使用更符合人设的燃烧弹

武器的弹道夸张到无法掌控的地步。总体来说，铁杆CSer上手不会有任何不适，甚至会有意外收获——AK又密又稳的点射弹道让人大为惊喜，正式版是否会做大改动不得而知，如果还是这样，对Pro以及Semi-pro玩家来说可谓中了头奖。

2.投掷类武器、冷兵器

投掷类武器继续保留了诡雷和燃烧瓶这两种新武器，不过在Beta测试里人气一般。燃烧瓶在游戏里有个很霸气的名字——莫托洛夫，使用效果没话说，就是燃烧时间太短，想布置一个阻止拆弹的燃烧带，一个燃烧瓶显然不够。诡雷会依次发出枪声、燃烧声和爆炸声，因为声音太有规律，个人感觉欺骗效果很有限。

手雷在不同地面爆炸会溅起不同的尘土，这点很赞。闪光弹的作用时间也有所延长，烟雾弹释放烟雾没了延迟，一大块烟雾区一下子就能喷开，嗯……科技都进步啦。

值得一提的是，警匪的匕首这回也区分开了。CT的一看就是制式武器；T的….好吧，落草为寇前，哥是水果贩子？怎么像水果刀，不过倒也符合T的人设。顺便赞一下T的皮手套，洒脱硬朗的感觉。

3.用户界面及其他细节

Beta测试中只有开始游戏和帮助、选项可以进入，排行榜和成就、统计暂未开放。超带感的主菜单，整体感觉很简洁，配合背景音乐很好地烘托出了战场气氛。帮助、选项里，可以进行绝大部分的设置工作。值得一提的是“Player Distance”这个选项，是用来调整枪支模型在屏幕中的细微位置的。Valve也真会折腾，加个毡孔瞄准多方便啊……

二次Beta测试时的购买菜单，较第一次Beta有较大改动，背景色更深更带感，圆形的结构很容易让人联想到曾在主机推出过的CSX，显然，CSGO早已为跨平台对战的Steamworks做好了准备。游戏开始前的数秒，画面会逐渐从黑白变为彩色，很有CoD联机时的感觉。CSGO也对网络代码进行了大幅优化，世界各地玩家互联几乎感觉不到什么延迟，因此在比分表里也去掉了Ping值的显示。另外不知大家是否注意到Clan这一项，战队名称也将有单独的一栏显示了。

值得一提的是，观看Bot时，按下E即可立刻替换当前Bot进入游戏。这处小改进，对锻炼玩家的残局处理非常有用，


T的匕首怎么
看怎么像水果刀


哑光匕首衬托
着刃口的寒光凛冽


AK又密又稳的点
射弹道让人大为惊喜


色调、地形和贴图都做到了
神还原的反编译地图

提升训练效率，阵亡后再也不用杀死所有Bot重开一局了。

另外要特别提醒，在目前的Beta测试里，你所控制的人物是可以穿过队友的。这点和DoDS（Day of Defeat Source，胜利之日）、TF2保持了一致，至于正式版里是否会保留，还是会设置参数开关，就不得而知了，如果强制锁定此项设定，无疑会影响搭人梯等战术的实行。

4.地图

在上次中旬刊前瞻中我们说过，CSGO的地图除了贴图和建模大幅改进，地形方面的改动并不多，但类似dust里CT天桥的小修改还是有的，如果你没有CSGO的测试码也没关系，dust和dust2这两张热门地图已经被高手反编译成了CSS版本，做到了神还原，请自行下载体验。至于这些小修改对战术的影响，可以说见仁见智，目前难有定论。

5.总结

此次Beta测试在玩家体验方面进步明显，玩起来更加清爽。在不影响整体竞技性的前提下对部分地图做出小修改，适当加快了游戏节奏；大幅优化的网络代码改善了Source引擎糟糕的联机体验。人性化地加入了阵亡后可快速替换Bot的功能；拥有方便切换的休闲模式和比赛模式，再也不用为了配置比赛config而绞尽脑汁。另外，画风有些许《战地3》的味道，喜欢的人自然会很喜欢。当然也有不足之处，比如有些地方还是能看出赶工痕迹：弹孔贴图一塌糊涂、语音文件甚至直接照搬CSS、在参数上也有一些Bug没有去除，不过这毕竟还是Beta。

仅仅经过两次Beta，CSGO就展现出了极高的可玩性。那么，玩家是否会接受这些的修改呢？由于CS系列的定位，这几年玩家群的流失非常严重。如今玩家整体口味是快餐化和娱乐化的，谈到CS，人们总是不可避免地想起电竞红火的那些年。实际上，因为换边制，版本对职业玩家的影响并没有想象中那么大。唯一一次使用CSS比赛的WCG中，北美3D战队夺魁，并没有爆出冷门。在游戏相同的情况下，职业选手比拼的还是技战术、反应、配合等。CS之所以成为电竞经典，与当年庞大的玩家群是分不开的，因此，拥有这些变化的CSGO，能否通过加入娱乐化元素从而争取到玩家基数，进而扛起CS的竞技化复兴大旗呢？这都是可以期许的。



比分表里去掉了Ping值
显示，联网速度大大提升



观看Bot时，按下E即可
立刻替换当前Bot进入游戏



购买菜单的圆形结构
显然是为主机版做准备



异度之刃

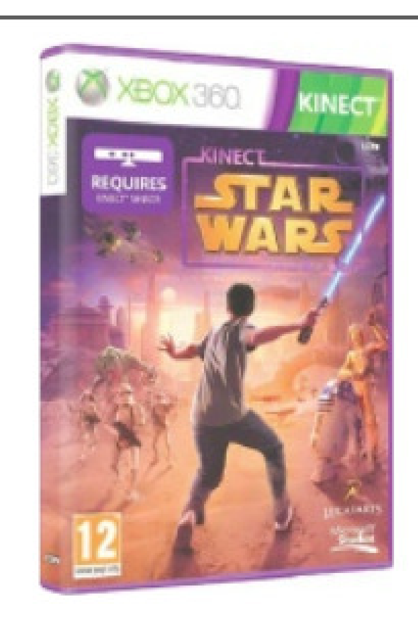
■XENOBLADE■角色扮演■Monolith Soft■Nintendo■Wii■2012年4月2日■美版

本作自日版发售后就取得了不错的反响，被玩家称之为Wii平台乃至近年中最优秀的日式RPG作品。在欧美地区玩家的期待下，终于决定推出海外版。游戏以远古残存的巨神与机神遗骸为舞台，叙述人与机械纷争下主角们展开的奇幻冒险。本作拥有壮阔华丽的地图——草原、森林、雪山等等风格各异的佳景，有需要花费上百小时的大量支线任务和隐藏要素，还有丰富的故事和海量的NPC，使得本作的游戏性异常内涵。玩家的行为甚至能改变NPC之间的关系，能使反目成仇的亲子和好，抑或令深爱的情侣分手。这让你感到主角这一行人并不是孤独地战斗，而是与其他林林总总的人们生活在游戏的世界中，玩家可以细细体会他们的生活和经历。

在游戏中，玩家可登上高峰观赏壮观瀑布，从悬崖纵身跳下湖中畅游，还能在雪山秘道滑雪飞跃。战斗是无缝切换的，即在地图上遇敌，敌人也是可见的，处于敌方身后时还可以发动特殊攻击。本作还有“羁绊”系统，可以和同伴进行互动，战斗中使用有利的交流，还可以产生如鼓励、协助、复活等不同的效果。P


本作拥有异常庞大的世界可供探索


通过“羁绊”系统可以和同伴进行互动



Kinect星球大战

■Kinect Star Wars■动作■Terminal Reality■Microsoft Game Studios■X360■2012年4月3日■美版

在这款基于“星球大战”背景的动作游戏中，玩家将利用自己的身体移动来玩绝地武士决斗和舞蹈锦标赛。本作由曾开发《捉鬼敢死队游戏版》的Terminal Reality工作室负责开发，游戏中包含“绝地的宿命：黑暗势力的崛起”“银河赛车”“狂怒的复仇”“命运的对决”以及“银河热舞”五大不同的游戏模式，是高人气“星战”与“热舞”题材融合的大杂烩。作为一款获得官方正式授权的作品，游戏中也将把电影版里登场的人气角色、车辆、宇宙船等全部搬到游戏内，重新呈现在玩家们面前，让“星战”迷们可以一次回顾6部电影的完整剧情。

其中，“绝地宿命：黑暗势力的崛起”类似传统的动作游戏，是依循电影剧情来进行的故事模式；“银河赛车”将展现电影中最让人津津乐道的竞速环节；“命运的对决”是让绝地武士与西斯教徒进行对抗的决斗模式；“狂怒的复仇”可以让玩家使用光剑或原力与邪恶生物战斗；“银河热舞”则是用舞步来与黑武士一决胜负…… P


利用体感操纵光剑与敌人战斗


刺激的赛车同样是利用体感操纵

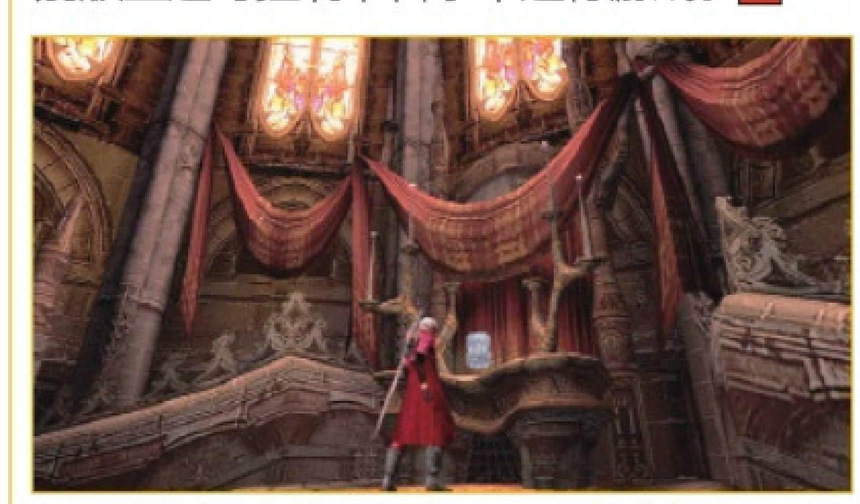


鬼泣 高清收藏版

■Devil May Cry HD Collection■动作■CAPCOM■CAPCOM■PS3/X360■2012年4月3日■美版

本作将收录人气日式ACT“鬼泣”系列前三作的高清版，在原版基础上增加不少奖励内容，并追加了对奖杯和成就的支持。在这3款游戏中，玩家们将扮演人类与恶魔混血的恶魔猎人但丁，使用父亲留下来的宝剑叛逆之剑以及自己制作的双枪——黑檀和象牙来展开猎杀恶魔之旅。

在《鬼泣》中，但丁为对抗复活的魔帝孟杜斯（Mundus）挺身而出，与其战斗。游戏中有各式各样不同的武器，玩家要使用这些性能各不相同的武器来打倒敌人。在战斗时有连击评分，共分为D～S等几个不同阶段，而评分越高获得的红宝珠越多，该系统也作为系列传统一直沿用了下来。《鬼泣2》以前作的数年后为舞台，追加了可使用的女主角露西亚，新增了墙壁反弹跳等新动作技巧，奖励模式血腥宫殿（Bloody Palace）也在本作首次登场。《鬼泣3》被视作是系列的前传，但丁的兄长维吉尔（Vergil）成为主导本作剧情的重要角色。在操作上将主角分成不同风格，让玩家可选择成长方向。在特别版里还可控制维吉尔来进行游戏。P


《鬼泣》初代的高清版画面，相当有爱啊


“鬼泣”系列及日式动作游戏粉丝的必入之作



魔界战记3 回归

■Makai Senki Disgaea 3 Return■策略/角色扮演■Nippon Ichi■Nippon Ichi■PSV■2012年4月7日■美版

本作是PS3上SRPG《魔界战记3》的加强移植版。PSV版追加了4个新剧本、两名新角色和5阶魔法，还完整收录之前的DLC。在本作中，只要满足特定的条件，就可以连续释放特殊技，达成“技能间的合体”，对敌人造成超高的伤害。这是PS3版就有的要素，本作不仅保留，还适当做了拓展。合体技是改变原本特殊技的技能消费值，增加威力，以对敌人造成更大的伤害。可以合体的对象很多，无论是武器的技能、角色的专用技，还是魔变技能都可以进行合体。在本作中登场的新角色也会有其独特的合体技。

本作的游戏系统也进行了大幅改善。之前只有通过议题才能使用的反省房，现在在游戏开始后“凶室”解放的同时就可以使用了。除了主人公玛奥以及本篇剧本的主要角色外，所有的角色都可以送进去进行再造。此外，利用PS Vita的触摸操作可以便捷地选择物品、旋转地图或做一些其他的有趣的操作，比如用触摸屏可以让角色飞起来。P



PSV版追加了4个新剧本和两名新角色



新增的觉醒技在“技觉醒”状态下威力翻倍



火炎之纹章 觉醒

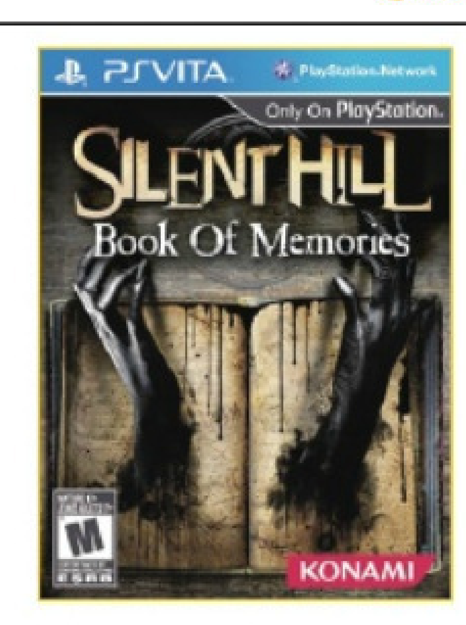
■Fire Emblem: Kakuse■策略/角色扮演■Nintendo■Nintendo■3DS■2012年4月19日■日版

经典SRPG“火炎之纹章”系列的最新作《觉醒》是一款3DS独占游戏，支持擦肩通信及双人联机游戏。本作中的主人公是一位年轻正义的王子——库洛姆。他是伊利斯圣王国的王子，同时也是自警团团长。兵种为“领主”，使用封印剑“法尔西昂”战斗。另一位主人公是玩家创造的角色，可自行选择性别、脸部、发型、发色等，这个玩家制作的角色将和王子库洛姆相遇，一同冒险，和故事也有着深深的关联。

本作采用了和《圣魔之光石》一样的自由地图，可以无视剧情和敌人进行自由战斗。在自由地图上会有低概率遇到行走商人，在此处可买到一般武器道具店没有的强力武器和珍贵道具。还会随机遭遇敌人，玩家可以选择是否进入战斗。在战斗中，角色可借由相邻的队友提升各种能力，本作也添加了类似支援的系统，随着双方互相支援战斗还能发出华丽的“双重攻击”。此外，新增了角色升级时可以选修技能的自定义要素。困难、疯狂3种难度供玩家选择。P


本作采用了双主角系列，其一就是玩家自建的角色


在自由地图上会随机遇到战斗



蓝色驱魔师 幻刻的迷宫

■Blue Exorcist: The Phantom Labyrinth of Time■冒险■NBGI■NBGI■PSP■2012年4月26日■日版

本作是同名动画改编的冒险游戏，玩家将通过控制兄弟二人，并且切换扮演来完成剧情。本作的故事与原作不同，将走原创路线。游戏分为冒险和战斗两部分，冒险部分分别以两位主角燐和雪男的视角来讲述故事，冒险部分的中途会突入到与恶魔战斗的部分，战斗为命令选择式，找出对方的弱点是胜利的关键。

本作还有与NPC角色亲密度的概念，两位主角的行动也会互相影响。可以与主人公产生羁绊的包括胜吕龙士、神木出云、小黑等多名原作中的角色。在每天结束的时候都会发生“羁绊事件”，玩家可以选择观看其中一名角色的事件。通过该事件可以大幅提高彼此的羁绊等级，根据同伴之间的信赖度，羁绊等级越高，战斗中可以使用的命令就越多，而且还会出现强力的合体技。所以在冒险模式中建立起来的信赖关系非常重要。当羁绊事件发生时，系统还会让玩家选择一起度过的同伴，不同的选择将会影响到结局。对话的选择也会随羁绊事件的内容而改变，选择正确的选项会提高羁绊排名。P


与系列不同的是，本作采用了45度俯视角


本作有NPC亲密度的概念，主角的行动会互相影响

本月头条

《星际争霸Ⅱ——自由之翼》发布畅玩版



简体中文战网的新闻页面

暴雪宣布，已于2月23日在中国大陆地区发布《星际争霸Ⅱ——自由之翼》畅玩版。玩家可直接通过战网购买《自由之翼》畅玩版，售价人民币90元。购买之后，玩家在产品运营期内可以无限时地畅玩《自由之翼》的全部游戏内容。账户内剩余《自由之翼》付费游戏时间超过120天的玩家将自动升级至《自由之翼》畅玩版。购买畅玩版还能获得附赠礼品，包括一套为纪念中国龙年特别设计的中国题材头像和印花："祥龙""脸谱"和"无畏"、特别版的人类"雷神"单位、授予热忱玩家的"游骑兵自由勋章"，以及战网通行证绑定的《魔兽世界》"迷你雷神"宠物（同一战网通行证下的全部《魔兽世界》角色均可获得）。

头条看点：《星际争霸Ⅱ》在中国大陆地区运营以来，一直被认为在线人数偏少。而在Amazon网站上，《星际争霸Ⅱ》的下一部资料片《虫群之心》盒装版已经上架开始接受预订，价格为39.99美元。这都可能是《自由之翼》推出畅玩版的原始理由。

■《魔兽世界》用户数量下降速度减缓



暴雪目前正在全力开发的项目，其中包括一个未宣布的网络游戏

动视暴雪在本财年第四季度的盈余电话会议上公布，《魔兽世界》在上个季度损失了10万的付费用户，在这之前的三个季度损失了170万用户，这样全年损失180万，用户总数降到了1020万。虽然用户数量仍少量下滑，但考虑到第四季度是竞争最激烈的季度，《星球大战——旧共和国》正式运营带来了强劲冲击，暴雪对这个结果还是很满意的。此外暴雪还宣布，在欧美地区有超过100万用户签订了全年订阅协议；动视暴雪旗下激活的战网用户数量、"使命召唤"多人模式、《使命召唤——精英》以及《Skylanders WebWorld》的用户总数达到了5000万。他们还确认《暗黑破坏神Ⅲ》将在2012年第二季度发售（稍后暴雪确认的发售日是5月15日）。

■《熊猫人之谜》内部Alpha测试可能已经开始

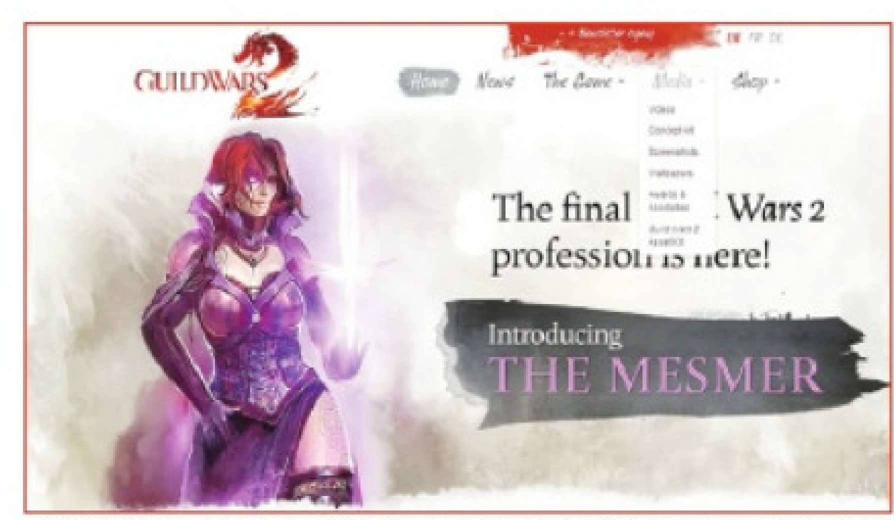
《熊猫人之谜》的开发进度是所有《魔兽世界》玩家都很关心的事，到3月初本期杂志截稿时，有许多迹象表明，它的内部Alpha测试已经开始。根据是曾用于CATA Beta测试的WoW2战网账号已从一些玩家的战网页面中移除；官方MoP天赋模拟器近期更新时一些法术标记为<NYI>，意为"Not Yet Implemented"（尚未实装），通常在Alpha/Beta测试阶段才会看到。暴雪已于3月中旬举行MoP媒体采访日活动，看来资料片的开发进度还是比较快的。

暴雪月评

魔兽杀手？

从《魔兽世界》成为网游王者以来就不断有各种各样的《魔兽世界》终结者出现，挑战暴雪在这个领域的地位，这里面有在欧美群众基础深厚的《战锤Online》，有《时空裂痕》这样的绝对黑马，有吹得天花乱坠的《永恒之塔》，有名门之后却只是个半成品结果要一度改成免费网游的FF14，它们最多也只能极短暂地吸引少数玩家，最后大多数人都回来玩《魔兽世界》。

7年过去了，现在《魔兽世界》也已经日显衰老，自身出现了问题，更加强劲的对手也开始出现。比如，可能有80%以上的人曾经认定，《星球大战——旧共和国》能够超越《魔兽世界》，可事实是它暂时还没有成为新的王者（《旧共和国》的注册用户约有170万），最多只能让大家换换口味。我虽然没有玩，但公会里不少人在Raid龙魂之余都会玩玩，我看到一段对话是这样的——甲：谁来帮我练"星战"的角色啊！乙：然而练级不是这游戏全部的乐趣么？BioWare制作RPG的功力无可置疑，《旧共和国》的任务设计也得到了很多赞美，但它似乎更多是一个在线玩的单机RPG，而不是一个出色的网游。实际上所有这些游戏的成绩都还比不上一个单机游戏。《上古卷轴Ⅴ——天际》出来那段时间，我身边的所有玩家几乎都在玩，都在讨论它，膝盖中箭体在全世界流行。这些公司似乎都无法像暴雪那样做到一件看似很简单的事情：透彻地研究对手，吸取别人的长处，改进自己的短处，做好细节。这也能够解释为什么《魔兽世界》用户数量的下降速度开始减缓了。P



《激战2》的Beta测试据说在开放申请后48小时就收到了超过100万份来信，它的成绩会比其他的"魔兽杀手"更好吗？

大地的裂变 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演 ■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《熊猫人之谜》属性变化说明

■福建 Coldwind

暴雪在近期公布了《熊猫人之谜》中角色/装备属性将会进行调整的消息，虽然没有像《大地的裂变》那样大的动作，但仍有不少重要的改变。下面结合蓝帖的描述进行具体说明。

法术抗性

1.法术抗性将被移除，将不会有任何Buff提高法术抗性，也基本上不会有法术抗性的装备存在。暴雪一直认为，抗性系统难以理解且对游戏性没什么帮助。抗性曾经是《魔兽世界》的一项重要设计，但这种故意设置门槛、毫无技术含量的设计早就应该被抛弃了。**2.**随着法术抗性的消失，装备上也没必要有法术穿透了，这项属性也将被移除。

命中和精准

暴雪认为存在封顶的属性是很好的，这样就不会盲目堆最佳的一种属性，必须做出平衡。不过对命中和精准还是需要一些调整：

1.命中和法术命中将是同一个属性（目前装备上命中是合并的，但个人属性中仍有区别）。**2.**命中减少物理和法术攻击未击中的几率。**3.**精准会降低攻击被闪躲和法术未击中的几率，然后是被招架的几率。**4.**精准将以百分比的形式列出。**5.**命中和精准将会等价：提升1%的命中/精准所需要的命中/精准等级将是一样的。**6.**物理命中和法术命中将会等价：法术未命中=物理攻击的未命中+被闪躲，具体如下：对同等级怪物：6%法术未命中，3%物理未命中，3%闪躲，3%招架（仅对正面攻击），3%格挡（仅对正面攻击）；对高1级怪物：9%法术未命中，4.5%物理未命中，4.5%闪躲，4.5%招架（仅对正面攻击），4.5%格挡（仅对正面攻击）；对高2级怪物：12%法术未命中，6%物理未命中，6%闪躲，6%招架（仅对正面攻击），6%格挡（仅对正面攻击）；对高3级/Boss级怪物：15%法术未命中，7.5%物理未命中，7.5%闪躲，7.5%招架（仅对正面攻击），7.5%格挡（仅对正面攻击）。**7.**远程攻击可以被闪躲，猎人将从精准属性中受益，因此装备上会有这项属性，可以进一步跟增强萨满共享装备。

格挡

1.格挡机会将单独计算，即先计算一次攻击是否未命中、被闪躲或招架，如果没有被回避的话，再计算是否被格挡。**2.**这样格挡就是固定的价值，与回避属性无关。目前格挡是堆得越多越有价值。**3.**格挡也会有效益递减，这并不意味着格挡的价值会不断下降，只是不会上升太多。**4.**除非在饰品触发等临时的特殊状况下，防御战士和圣骑士将无法封顶格挡属性。盾坦会据此进行平衡（防骑别担心地位会下降）。**5.**盾牌格挡和正义盾击技能在MoP中已经改变。

暴击

1.所有法术和技能暴击的底线都是造成双倍伤害。**2.**所有增强萨满的法术和潜行者的毒药暴击都会造成双倍伤害，毒药也应用物理命中几率。

韧性

1.韧性将改为“防御（PvP）”或“PvP-防御”，所有角色都有30%的基础防御。**2.**PvP装备除了防御还有新属性“能量（PvP）”，能量提高PvP时你对其他玩家造成的伤害和治疗。**3.**PvP中防御和能量是盾和矛的关系，如果对手有大量PvE装备，他会受到很多伤害，同时又没有足够的能量来穿透你的盾（防御）。**4.**能量和防御将会标明仅用于PvP，在PvE中完全无用。**5.**PvP装备将比同档次PvE装备的物品等级要低，但能量和防御将会作为不占用预算的额外属性，这样不会导致上面的力量/加速之类的其它属性过低。**6.**调整的目标是降低隔阂PvP与PvE的门槛，让玩家可以更容易地“双修”。P



CATA就已经把装备上的物理命中和法术命中统一了，但天赋中还有区别



目前精准和熟练这样的属性还用固定的数值表示



现在仍有很多技能，如萨满的图腾等提升抗性，使法术穿透成为PvP中必须考虑的一个重要属性



在开荒安其拉时，无数人跑到玛拉顿反复刷这个自然抗性的饰品以及其它装备



目前PvP装备都比同档的PvE装备有更高的物等，但由于韧性占用了属性预算，导致在PvE中往往还不如低一两个等级的PvE装备

本月头条

DLC证明Lucy是圣殿骑士


16号的葬礼，他的精神在Animus的重建中毁灭了

“刺客信条”系列的DLC早有透露重大信息的传统，在《刺客信条——兄弟会》的最后一个DLC《达·芬奇失踪》（The Da Vinci Disappearance）中，Ezio和达·芬奇一起找到了貌似下一代故事发生地的地图坐标，已经被刚刚公布的《刺客信条Ⅲ》所验证。在2月28日发售的《刺客信条——启示录》的第三个DLC《丢失的档案》（The Lost Archive）中，又透露了新的剧情信息。这个DLC本身的游戏性乏善可陈，主要游戏过程中你会操纵16号试验体经历类似Desmond的“旅途”系列任务，揭示更多关于16号的故事，而正像之前已经被玩家从游戏数据中找到的对话中揭示的那样，Lucy似乎的确是Warren Vidic博士手下的圣殿骑士成员，也正因为如此（而不是因为Desmond对她的好感），她才在《兄弟会》的结尾被第一文明的“神明”杀死。

头条看点：神奇的故事永远不能排除各种可能，不能据此就说Lucy已经100%被盖棺论定，也许《刺客信条Ⅲ》里的Desmond故事线还会有戏剧性逆转？

■育碧软件公布第三季度财报，营收增长8.8%

育碧软件日前公布了截至2011年12月31日的本财年第三季度财报，财报显示，第三季度育碧软件的营收达到6.52亿欧元，相比去年同期的6亿欧元增长8.8%。财报显示，育碧的舞蹈类游戏已经占据该类型游戏70%的市场份额，第三季度舞蹈类游戏出货达到1300万套，《舞力全开3》的Xbox 360版和Wii版在该类型游戏中销量遥遥领先。在线游戏上，育碧在线游戏增长159%，其中免费运营的网页游戏《工人物语在线》和《Howrse》的发售促成了这一增长。而作为育碧在AAA级游戏中最重要的产品，《刺客信条——启示录》的销量突破了700万大关。根据财报，育碧在主机游戏市场中的份额达到了8.6%，是美国的第三大游戏发行商。育碧首席执行官Yves Guillemot表示，育碧在2012~2013财年将把目光聚焦在次世代游戏平台的新机遇，通过《幽灵小队——未来战士》《孤岛惊魂3》等作品重塑育碧在第一人称射击游戏领域的地位。新作方面，Jade Raymond在GDC上确认，育碧将很快正式公布《细胞分裂6》。

■育碧将为GREE平台开发新“刺客信条”游戏

育碧软件宣布与GREE达成合作协议，双方将携手在即将登场的移动社交游戏平台——GREE平台带来最新的“刺客信条”手机游戏。GREE是日本最热门的移动社交游戏平台，它能提供给开发者完全“无缝”的跨平台联系，衔接iOS和安卓玩家，带来高质量的游戏内容。2011年第四季度的财报显示，GREE的营收达到5.453亿美元，盈利1.673亿美元，这一数据已经让全球社交游戏巨头Zynga相形见绌。GREE不仅着眼日本，而且正在吸引来自世界各地（包括中国大陆地区）的手机游戏厂商。全新的GREE平台将在2012年第二季度推出，而新款“刺客信条”手机游戏将于今年12月同步推出英文及日文版，其它语言随后推出。

育碧月评

迟缓的PC版

在北京时间3月6日凌晨，《刺客信条Ⅲ》正式发布了。但我们这次要说的并不是发布本身，在为这次发布制作的预告片里，育碧软件在片子最后只亮出了PS3和Xbox 360版的包装盒图案，看来他们公布的发售日——10月31日，很大程度上也是针对主机版的。

这已经不是育碧第一次“怠慢”这个系列，即便是PC版延迟最少的《刺客信条——启示录》也比主机版晚了两周，这也不是游戏厂商们第一次“怠慢”全平台游戏的PC版，从育碧取消又宣布没有取消的《幽灵小队——未来战士》到C社的良心之作《生化危机6》，都在清楚地表明这个趋势。区别只是，育碧也许会在游戏临近发售时才会宣布PC版晚出，C社则直截了当地在预告片的最后写上一句“PC版将在稍后发布”。

在之前的月评里我曾提到，也许是PC硬件厂商的支援让走主机路线的各大厂商们决定继续发售PC版游戏，否则他们真没这个必要——无论是在预售还是最终的销售数据上，PC版游戏大概只能达到主机板的十分之一，考虑DLC和社区等因素，主机版尚有规避盗版的办法；PC版一旦发售则如开闸的洪水，反过来冲击着主机版的销量。虽然原因未必这么单纯，但厂商们对PC游戏又爱又恨是肯定的，PC版如鸡肋一般，食之无味、弃之可惜。以往厂商们的做法十分极端，要么干脆取消，任你如何巴望绝不生怜悯之心；要么上DRM，不管你如何说用户体验差也不放松。现在，厂商们似乎找到了更好的法子：PC版会有的，但是……我们等几个月再说吧，这样两面都不得罪，没准还能有饥渴营销的意外之喜呢。P



《刺客信条Ⅲ》预告片的预告片里只有两个平台的包装图案，但稍后的正式预告片里又看到了PC版的身影

PC/PSN/XBLA

狂野车手

■Mad Riders■竞速■Techland■Ubisoft■2012年第二季度■辽宁 陆夫人

挟《死亡岛》之余威，Techland带来了富有热带风情的华丽四驱车竞速

在PC和主机平台，每年都会诞生几个个性鲜明的四驱车竞速游戏，今年的头一个就是这款采用数字发行的《狂野车手》

虽然真正得到好评的四驱车竞速游戏并不多，但华丽的画面和狂野的竞速场面无疑具备一副好卖相。这吸引了以《狂野西部》《死亡岛》闻名的Techland制作组带来了这款新游戏，因为主要以数字发行方式登陆三大平台，其试水的意义或许大过一鸣惊人的野心。

在本作中，玩家将在极富挑战与冲击的热带地图中与电脑或多达11位朋友（加上你就12人啦）并肩驰骋。游戏提供了45张风格各异的地图，几十款性能强劲的四轮摩托，上百种摩托与车手的风格搭配，还有3种截然不同的游戏模式。虽然看起来很花哨，其实本作和玩家们常玩的《马里奥赛车》《古惑狼赛车》一类的休闲竞速游戏没有本质区别，主要都是在竞速的同时使用道具互相攻击和陷害，最终夺得比赛第一。

在这些传统特色之外，Techland还给游戏加入了一个狂野飚速（Mad Speed）系统。表面上看，这就是氮气加速，但氮气的填充不是靠漂移或吃道具获得，而是通过特有的狂野特技（Mad Stunts）系统获得。你在比赛的同时需要在一个个峭壁或高坡中做出各式花式腾跃，系统会根据动作的完成和花哨程度来给你打分，并填充氮气，而氮气又往往是今后你做出这些动作前的增速来源。

本作的3中游戏模式分别是竞速赛、道具赛和花式赛。竞速模式很简单，通过花式腾跃来获得氮气，然后把握好每条近路和每个路线上的各种加速装置赢得比赛胜利。道具模式是这款游戏的重头，不过相比同类游戏的设计，本作中道具放置的位置都很离谱，需要你掌握各种特技动作后才能想吃就吃。最后就是花式模式，没有道具、近路和竞速，单纯靠一次华丽的腾跃，系统回放各种特写和慢动作，给出评分，得分最高者获取胜利。

此外，游戏加入了网络社区。现在的游戏是不是不带点这类东西就不好意思卖？本作里，玩家不但可以网上联机，还有一个大排行榜，显示玩家创造的各种记录，另外你还可以在社区里晒出自己的车手和机车。P


你的游乐场是带有《死亡岛》气息的潮湿热带


竞速的基础仍旧是氮气加速


许多的道具摆放在平常难以企及的位置

本月头条

EA宣布重启NBA Live系列

EA Sports日前在官方Twitter上发布消息，宣布今年秋天将推出NBA Live系列的最新作品《NBA Live 13》。2010年，在持续几年的低迷后，EA Sports宣布将NBA Live系列改组为NBA Elite系列，并展示了一个《NBA Elite 11》的Demo。后来因为Demo不受好评，EA竟然宣布取消了这部作品的开发，几年来NBA游戏的份额已经几乎被NBA 2K系列霸占。但EA肯定不甘心如此放弃一个曾经热卖的系列。EA Sports透露，他们已经聘请了克里夫兰骑士队的跟队记者Joe Gabriele和该队的后卫Kyrie Irving担任顾问，官方Twitter上还发布了一张他们共同试玩Xbox 360版游戏的照片，相信很快就会有这款游戏的详情披露。


Kyrie Irving正在试玩游戏

头条看点： *有竞争才是篮球游戏发展的动力，不过相比2K Sports打着乔丹招牌的怀旧式推销，EA Sports能找到什么新卖点呢？*

■《质量效应3》预订量超过百万

截止《质量效应3》发售前的数据统计显示，这款游戏在北美地区的预订数量突破了100万套，达到了101.5万套，其中Xbox 360版的预订数量达到76万套，PC版也有8万套的预订。为了增加游戏的预订数量，顺便推广Origin平台，EA一度在2月份推出了通过Origin平台预购《质量效应3》可免费获得《战地3》数字下载版的买一送一优惠措施，活动的截止日期是3月5日。不过，这个活动在美国东部时间2月16日下午就宣告提前结束，似乎意味着活动已经提前达到预期。“质量效应”系列是EA最热卖的RPG之一，《质量效应2》的全球销量已接近400万套（关于这一系列游戏，请留意5月中旬刊的“质量效应”三部曲专题）。

■《极限滑雪》首发获得极高评价


PS2时代的SSX系列就爽快刺激

EA Sports时隔数年重新投入制作的次世代主机游戏《极限滑雪》（SSX）发售后赢得了极高评价，成为游戏淡季里的一匹黑马。滑雪类游戏一向属于小众，特别是《极限滑雪》的发售日又与《质量效应3》等热门游戏过于靠近，但EA Sports对本作极为重视，这从游戏发售前令人血脉贲张的预告片里就可见一斑。《极限滑雪》利用卫星地图构建了庞大的数据库（利用NASA的地球地形数据设计滑雪路线），10座山峰也各有特点，滑行翅膀的引入又扩大了滑雪的范围，令玩家可以在世界著名的高峰下自由滑翔。除《极限滑雪》外，EA Sports还时隔4年在主机平台上推出了全新制作的《FIFA街头足球》，这款游戏的最大卖点是借鉴了如今大热的FIFA系列中的某些设置。

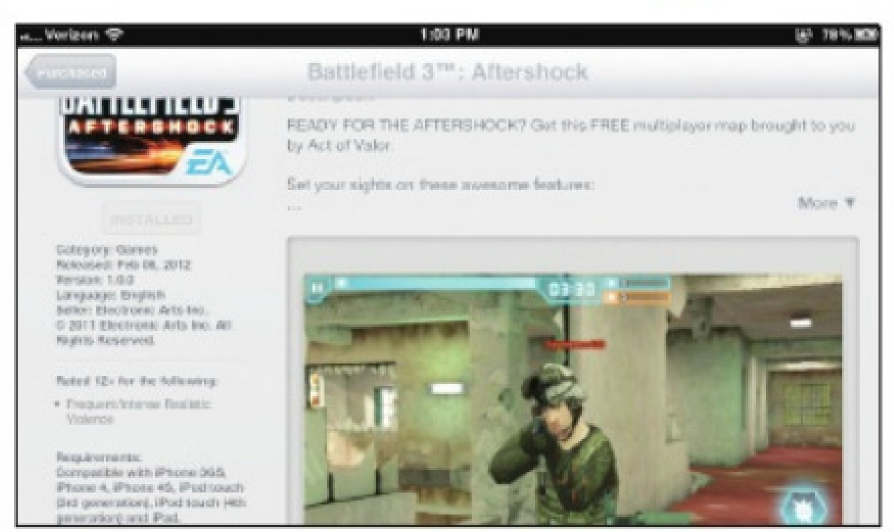
艺电月评

余震

EA日前宣布，iOS平台的射击游戏《战地3——余震》（Battlefield 3: Aftershock）将不会再在App Store上架，这意味着这款游戏已经被EA彻底放弃。《战地3——余震》最早于2011年科隆游戏展期间公布，是《战地3》的手机版本。由于这款游戏并没有在游戏展上公开展示，媒体对它的好奇心一直没有停止，特别是它支持苹果的iOS平台，直到2011年年底，还有许多人在期待《余震》能够尽快上架App Store，人们都想看看这款宣传攻势铺天盖地的射击大作在iOS上能达到什么样的效果。

2月8日，《余震》终于在苹果应用商店亮相了。怀有高度期望值的玩家下载之后却十分失望，尽管这款游戏是免费的，但它不支持单人模式，在对战方面也只提供一张游戏地图以及少量的武器。背负着极大期望的《余震》上架没几天就遭遇恶评，EA意识到了问题的严重性，主动将这款游戏下架。EA一度宣布会对游戏重新进行评估，做出相应调整后重新发布。但EA发言人的最新表态已经宣布已经《余震》变成了过去式。EA还透露，《余震》的多人游戏服务器会在一个月后关闭，意味着如果你已经安装了这款游戏，最多也只能再玩一个月时间。

尽管《余震》遭遇挫败，但这并不是EA唯一一款iOS上的射击游戏，《战地——叛逆连队2》也有iOS版本，并且评价不算很差，至今仍标价18元人民币付费下载。如此差异并不能全怪游戏素质，问题是iOS本就不是一个适合射击游戏的平台，传统PC和主机玩家很难在触摸屏上挥洒自如，如果在先天不足的情况下游戏内容也比较乏味，那么遭遇“余震”也是可以理解的了。



iOS的机能抵消了《战地3》的引擎优势，操作的手感就更无法满足枪枪枪爱好者的需要了



PC/PS3/X360

荣誉勋章——战士

■Medal of Honor: Warfighter■射击■Danger Close■Electronic Art■2012年10月23日■江苏 防弹手柄



EA终究没有借《战地3》实现击垮《使命召唤》的愿望，于是他们再度祭出了另一个看家法宝——“荣誉勋章”系列

《战士》将发扬前作在军迷玩家群中风评极佳的写实风格，玩家继续扮演由德尔塔、海豹顶级精英组成的Tier 1成员。共有24名现役特种兵为开发组担任军事顾问，战役设计依然会基于真实战例改编。

本作故事尚未公开，在3月6日的官方发布会上，制作组表示，《战士》会继续前作的故事，包括Dust、Preacher、Mother等一干个性士兵全部回归（Rabbit终究还是死了，谁让他的原型是在塔克加山上阵亡的“海豹”Roberts中士）。本作的主角阵营还将增加德国、澳大利亚、英国和波兰的特战精英——从阵容来看，故事似乎依然以阿富汗为舞台，但在制作组公布的场景设定图中，可以看到更多的国际视野。如在一个任务中，玩家需要在被洪水淹没的菲律宾三宝颜市涉水前进，寻找人质（2007年7月，活跃在菲南部的阿布沙耶夫武装绑架了3名美国游客，随后15名神秘美军顾问参与了救援，游戏中这个任务可能与这一真实事件有关）。

在风格上，正如游戏副标题暗示的，本作将注重于士兵自己的故事。在一个桥段中，我们看到了士兵与远方妻子的电话（这次总算不是录音回复了，按好莱坞的惯用套路，打电话的这位铁定挂不了）。制作组再次强调，《战士》不会变成Michael Bay电影那种从头炸到尾的无脑风格，玩家不可能看到蘑菇云升起，抑或是埃尔菲铁塔轰然倒塌的奇观场面（没忘拼命黑CoD）。游戏的单人战役使用寒霜2引擎打造，Danger Close将吸取BF3在单人战役上的设计失误，争取将物理效果转化为影响战斗体验的变量。飞扬的纸屑、在爆炸冲击波中摇曳的吊灯、从建筑物上剥落下来的水泥块……它们都会对你的观瞄和射击带来意想不到的影响。

《战士》也将在一些段落中把行动的选择权交给玩家。如在三宝颜任务中，玩家在找到人质房后拥有多种选择：正面杀入、用C4破墙，或先闪光再突袭。你的战斗结果，也将对接下来的流程带来微妙改变——最坏的结局，就是一面要掩护两个被铐在一起的人质撤离，一面还要扛着流血不止的队友……


本作的感情戏也将是卖点之一


特种作战必备的水下渗透技能


乘坐冲锋舟，在夜幕下潜入三宝颜市

本月头条

《生化震撼——无垠》10月上市

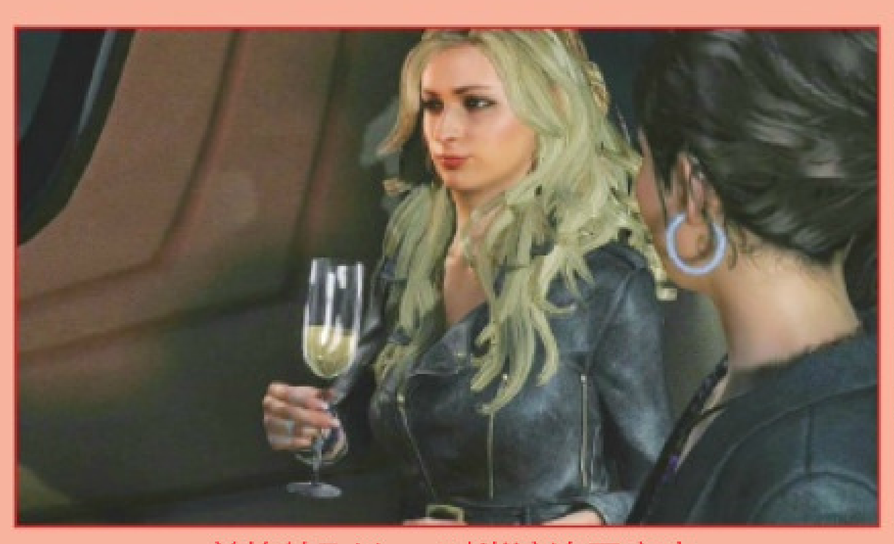
2K Games宣布，《生化震撼——无垠》（BioShock Infinite）将在10月16日登陆北美，这是游戏数次跳票后首次明确宣布游戏的发售日。玩家将扮演前Pinkerton侦探Booker DeWitt与聪明AI角色Elizabeth一起，在空中都市哥伦比亚历险，游戏拥有系列中全新的武器与玩法、敌人和场景。此外，制作组还宣布在游戏中加入一个难度极大的1999模式，面向核心玩家。这个模式将会以1999年发售的《杀出重围》（Deus Ex）及《系统震荡2》（System Shock 2）的玩法为蓝本。在这个模式中，玩家必须要像这两款游戏一样小心计划下一步的行动：计划自己角色的升级次序以便使用你喜欢的武器；必须好好控制弹药及超能力的用量避免过度使用。剧情发展也与《杀出重围》一样，你的每个游戏行为都可能十分重要，如果在某些看似不重要的事情上下错决定，可能会导致灾难性的结果。



最新原画：Booker DeWitt与Elizabeth

头条看点：Ken Levine老爷就是念念不忘他的《系统震荡2》啊！

■《马克斯·佩恩3》发布故事预告片


美艳的Fabiana时常流连于夜店

《马克斯·佩恩3》近期针对海外游戏媒体发放了试玩版，得到了正面的反响，特别是对故事和战斗场面的处理，获得了很好的评价，许多媒体认为，这款游戏的过程是令人兴奋的。Rockstar也在同期发布了《马克斯·佩恩3》的故事预告片，在这段影像里，我们第一次看到游戏中登场的更多角色，如马克斯在巴西圣保罗的雇主Victor Branco以及她身材火辣、喜欢寻欢作乐的妻子Fabiana，后来Fabiana被绑架了。游戏中也展示了一些玩家将要应对的敌对势力，但马克斯不会效劳这些圣保罗黑帮中的任何一个——他的目的只是为了拯救Fabiana，所有挡道的人必须死。此外，故事里描述了圣保罗腐败，不仅政商两届问题复杂，马克斯还将面对由前警员组成的犯罪组织。总之，在剧情上本作保持了系列前两作故事的深度。

■《边境之地2》将应用SteamWorks组件

Gearbox Software的新作《边境之地2》（Borderlands 2）宣布将应用Valve的SteamWorks组件，而不再延用前作采用的老旧和简陋的GameSpy系统。这意味着本作的PC版无论以何种形式发行，玩家都需要安装Steam并使用该平台提供的各种服务。SteamWorks可为游戏提供成就、排行榜、云存储、好友列表、自动升级及DLC发行等多种服务。对《边境之地2》这样一款以合作刷装备为主的游戏来说，Steam的社交和联线功能无疑是更为人性化的。《边境之地2》将采用新的职业系统，会带来和前作不同的升级路线。游戏定于9月18日正式发售。

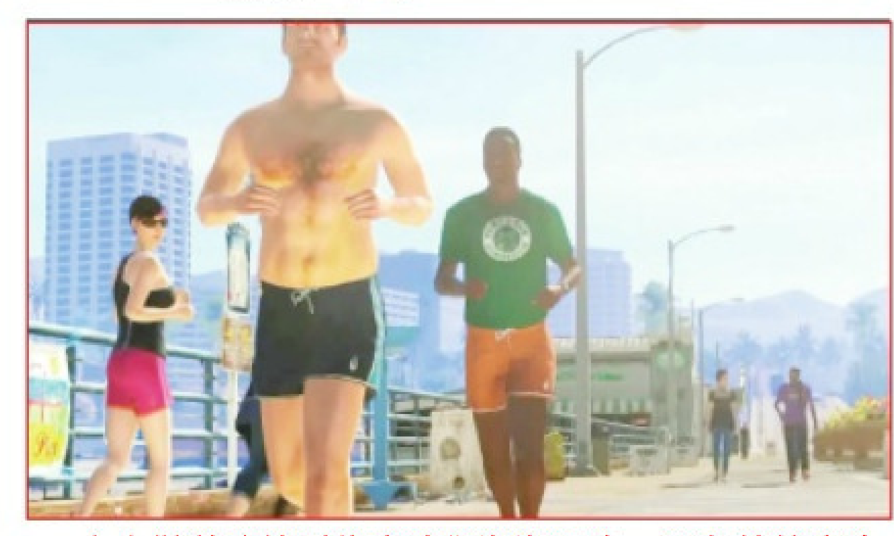
仟游月评

庞大团队

《生化危机6》宣布时因为号称有600人的开发团队，一时成了玩家调侃的对象。有人怀疑C社根本没那么多壮丁，就是公布一个数字吓人；也有人拿“刺客信条”最新作举例，说《刺客信条——启示录》片尾长达20多分钟的字幕里足够容纳几千人了。

我们知道，几千人有点夸张。以前看好莱坞电影，只要给这个片子出过力的，不管是片酬数千万的大腕，还是5块钱一个小时的群众演员都有留名的机会。想必《启示录》的字幕也是如此。但不可否认，次世代主机游戏已经越来越喜欢发挥社会主义人多力量大的优势了。相比PS2时代，现在的AAA级制作钱花得多，人用得多，但流程却要比以前短上许多。原因就是次世代游戏的开发费用一直居高不下，复杂程度也不可同日而语。在育碧软件最新公布的《刺客信条Ⅲ》里，同样是6家工作室一起参与开发，这样才能保证游戏在一年内顺利上市。如果没有这样雄厚的团队基础，这个项目没准让一个工作室做6年才完成也是可能的——仔细想想，可怕极了。

T2和2K Games的许多游戏目前也采用这种合作开发的形式。例如《幽浮》有2K China的参与，现在还有最新的传闻说，“黑手党”系列的开发商2K Czech也将参与GTA5的制作。这样安排除了纯粹出苦力，据说还有一个目的是可以锻炼队伍，为即将开始的《黑手党Ⅲ》项目做准备。而关于这个传闻最有趣的部分是，2K Czech已经派代表参加了近日在伦敦举行的Durango峰会。Durango被认为是微软下一代游戏机的开发代号，难道《黑手党Ⅲ》将是一款未来的Xbox 720游戏？P


一个人做游戏的时代离我们渐渐远去，不久的将来会有上千人上万人合作开发的游戏诞生吗？

PC

文明V——众神与诸王

■Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings■策略■Firaxis Games■2K Games■2012第二季度■湖北 只爱夏天

腓尼基人的公主迪多从突尼斯湾登陆，在紧靠海边的山丘上建起了迦太基城

两年前发售的《席德·梅尔的文明V》是一款革新之作，勇于创新，突破陈规，精神可嘉

但Firaxis Games并不偏执，预计于上半年发售的资料片《众神与诸王》是一款回归式的作品，它带来了另外一种口味，将系列的一些特色重新融入游戏中，包括重新制作的宗教系统以及间谍系统的回归。席德·梅尔表示，以上调整都是在听取玩家反馈意见的基础上决定做出的。这会为该作赢得所有玩家的心吗？

新的宗教系统可以让不同风格的玩家均从中获益。宗教的基石是信仰指数，可用来购买各种实质性的好处。比如购买“海神”（God of the Sea）信仰可增加捕鱼的收获，而“石阵”（Stone Circle）信仰则可增加石场的产量。玩家在游戏初期只可购买一种信仰，随着先知的诞生，允许玩家再多购买一种信仰，剩余的信仰点数可以去购买宗教主题的特殊建筑和奇迹，等等。如果玩家的信仰指数达到一定程度，会产生宗教性质的城邦，其它如商业城邦，则是提供给追求财富成长类型的玩家的。

间谍元素的重新纳入为游戏的外交系统增加了新的乐趣。玩家除了可以与对手文明建立大使馆外，派遣间谍也成为外交手段之一。玩家可以让间谍去探查外国城市、窃取先进科技等。间谍不会像其他单位一样直接显示在地图上，而是有个专门的控制栏去给手下的特工们分配任务。在单机游戏中，间谍甚至可以窃取到敌方军队的作战方案，比如你得知法国打算入侵西班牙时，可以给西班牙一个善意的提醒，当然，这将会带来一连串的外交后果。不过要注意，与之前的“文明”作品中不同，间谍并非由本国训练出来的，而是在文明发展的过程中不定期出现的。如果你派出的间谍不幸身亡，就得耐心等待下一波间谍的诞生了……

除此之外，本作也将例行公事地加入更多的科技、单位、建筑、奇迹与文明，包括27种新单位、13种新建筑、9种新奇迹以及9种新文明（已知的包括玛雅、荷兰、迦太基和凯尔特）。新增的支援近战的海军单位，可让玩家派遣海军执行突袭任务。还将增加3个新的情境关卡——殒落的罗马帝国、黑暗的中世纪以及繁荣的维多利亚时代。P



新增的玛雅文明



购买信仰获得的收益一目了然



间谍在地图上不可见，有专门的控制栏去给他们分配任务

本月头条

完美世界全球化备受关注

我国IT企业的迅猛崛起和全球化的高速发展，已经成就了国内企业纷沓而至的海外并购浪潮，而对于中国网游行业而言，海外并购方式的扩张也同样为各大网游企业找到了一个新的增长点和未来持续良性发展的宽广途径。坚持自主原创的完美世界，在海外并购中取得了喜人的成就。


完美世界高歌猛进的海外拓展

据悉，仅最近两年内，完美世界就接连完成了3项重大海外并购。2010年3月，投资2100万美元收购日本C&C Media为全资子公司；2010年5月，以840万美元获得世界顶级游戏研发机构、美国Runic Games的多数股权；2011年5月，完美世界又以3500万欧元收购了Atari 旗下Cryptic Studios 100%股权，完美世界一路高歌猛进的海外并购优势愈加凸显。

"海外并购，并购不是目的，应该是在海外布局中的一个方式。完美世界未来的目标是寻求全球优质的游戏构思，实现游戏文化的全球融合，研发真正意义上的全球化游戏。" 完美世界互动娱乐总裁竺琦先生在接受采访时说到。

从在海外市场初伸触角到而今已成功将其旗下大量产品出口至亚洲、欧洲、北美、南美等世界一百多个国家及地区，完美世界紧密部署，深度掘金，依据当地市场的不同特色，在寻求相应的切入点和拓展方式的前提下，逐渐形成了充实、牢固的海外市场运营链，提升了全球化竞争的资本与实力，并以独特的海外拓展方式实现了游戏文化的全球化渗透，不仅事半功倍地帮助公司打开了海外市场，而且为未来实现软文化输出夯实了基础。

头条看点：游戏需回归本质，为玩家创造简单的快乐才是根本，完美凭借已有的产品，可以给广阔的海外玩家带去更多更有意思更好玩的网游，让玩家沉浸在乐趣十足的游戏之中。

■ 完美世界推出短信提醒新功能



"异常登录短信提醒" 贴心开启

近日，随着全新客服官网的顺利上线，完美世界针对玩家的游戏账号安全性推出了一项全新的短信服务功能——异常登录提醒，此项功能会为广大玩家账户的安全打造牢不可破的安全保障。

据悉，当玩家开通 "异常登录提醒" 服务后，当玩家账号登录游戏客户端的IP地址不在常用地区时，绑定的手机即会收到完美世界客服中心相应的短信提醒，及时通知玩家留意账号安全，既省时省力，又解除了玩家账号被恶意使用和盗用等现象的烦恼，此外，如果玩家想及时修改账号密码，发送短信或拨打客服电话即可封停自己的账号，相当安全与便捷。

另外值得一提的是该项服务针对的人群不同，完美世界的高级VIP可享受免费使用权限，初级VIP及普通用户每月只需10元，便可放心游戏，随时随地确保账号安全，其中初级VIP还可额外享受买一个月赠一个月的优惠特权。

完美活动

《神鬼世界》活动

完美世界旗下的MMOPRG《神鬼世界》得到了Runic Games的多名成员的指导，融入了诸多全新设计理念。它采用Cube Engine 2引擎，让游戏整体画面风格更加写实和硬朗，3D场景更具层次感，具备较好的打击感。无论是PvE还是PvP中，快节奏高强度的对抗都是玩家最感兴趣的内容之一。

《神鬼世界》一周年生日之际，我们与《神鬼世界》合作举办了 "《神鬼世界》周年祝福活动" 。只要写下对《神鬼世界》祝福的话，并随微博 "@" 给我们（Email及回函卡方式也可）就可能会得到我们送出的下列奖品：

一等奖1名，奖品为Acer H274HLbmd显示器；

二等奖2名，奖品为雷蛇安纳西梵蛛键盘；

参与奖20名，奖品为完美世界一卡通（价值30元）一张。

除此以外，我们还会从诸位对《神鬼世界》的祝福话语中挑选出一部分刊登于5月的《大众软件》杂志上，只要动动手指就会有各种奖品送出喔！

另外，我们的回函卡邮寄地址不变，活动邮箱为：huodong@popsoft.com.cn。各位读者一定不要错过。P



可以随时 "@" 给我们

神魔大陆 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

《神魔大陆》一曲小情歌

■北京 汐阑离

如果你玩过这款叫做《神魔大陆》的游戏，那么你也许对我的故事不会陌生。如果你一年前和我一样选择了叫做“梦境之城”的这个服务器，那么你一定对我不会陌生。你好，我叫汐阑离。

在罗曼果还没有出世的70年代，克兰蒙多的大陆的人们忙着刷元素，忙着打Boss，忙着下副本，忙着辗转于各线激情。然而，我却喜欢长久的站在自由港。我不喜欢刷元素，不喜欢打Boss，不喜欢下副本，更不喜欢打架。我只喜欢试炼，自由港生活极效10次，然后，站在医生福瑞处，地老天荒。曾经，我是一名美丽的光系诗人，可是自从妹妹绯樱走后，我再也不肯救任何一个人。

御怀光

御怀光曾说我是一个非常不懂风情的姑娘，因为我固执的不肯接受他送我的大翅膀牧师号。很高风亮节对不对？其实我只是不喜欢被“利用”的感觉。不过还好，婚姻系统刚刚更新我就嫁出去了，新郎也还好，正是御怀光。

依然记得那天的自由港特别风和日丽，御怀光也站在福瑞旁与我搭讪，只因两人都是单身，便立刻进行闪婚，来尝试一下神魔的结婚系统。在婚姻使者登记结婚时，我看到他华丽的翅膀，隐约有破碎的记忆拼合。

那年我和绯樱还小。俩人一同刷冰元素被各种凶残的怪物追杀的无路可逃的时，有拥有蝴蝶翅膀的精灵帅哥从天而降。优雅的扬起大剑，拯救了2个妹纸的命运。可是，我还没有来得及看到他的名字，他帅气的身影便消失在空气中。只有那一对灵动的翅膀，一直在记忆中忽闪。

我曾对绯樱说过，我似乎爱上那个精灵了。绯樱说，我一定帮姐姐找到他。可惜，再无缘见到。当我我看到御怀光的翅膀，有种宿命重逢般的感觉。

我的新郎是一位帅气的精灵战士，是服务器屈指可数的大翅膀之一，炫丽的三级翅膀流光溢彩，而我是一默默无闻的小诗人。这是在神魔中并不罕见的一起抱大腿事件，但是只有我知道。我不爱他，他也不爱我。我不会撒娇卖萌装天真，他也不会一掷千金包养我。御怀光是一个很闷的人，我想象中他应该是上了年纪的大叔，埋头玩游戏，不解风情。和我说话从来是一个字一个字蹦：嗯，对，知道了，好的。比自动回复还像自动回复。

我们鲜有交集。他是全区最大公会“不灭城”的副会长。而我，在他们敌对的一个小公会默默的呆着。我看着他点精抗突破。我看着他世界频道上和别人调笑。我看着他骑着王子的白马从我梦中掠过。他和我结婚是为了什么？我无从知道。但是我并不很伤感，现在的状态也蛮好，起码顶着结婚称号狐假虎威，满足我的虚荣心。

邪月弦歌

神魔，爱玩的PvP竞技场成就了一批冷门天赋的传说。比如冰系法师、比如流音诗人。邪月弦歌就是那么一个横扫竞技场的流音诗人。他很低调，若不是我常年站在福瑞身旁守株待兔，估计永远不会发现他的存在。他偶尔出现的时候就和各种大翅膀职业PK，操作各种犀利，几乎是无敌般的存在。

有一天他发现福瑞身边的我，点我决斗。

他说：“玩玩。”

我说：“我不会PK。”

他说：“来洗流音诗人，我教你。”

于是我转身跑掉了。

越来越多的诗人在邪月弦歌的影响下洗成流音诗人，但是没有人有他那般风采。后来诞生的神奇光水双修职业，这是题外话。可我却一直坚守着我的信仰——风系诗人。



我与绯樱小时候的梦想



我与矮人火枪手在一起



如果翅膀有这么大该有多炫……



在沙漠中



在这里我们相遇

那年的情人节的时候。御怀光好无预兆的跟我离了婚。我顶着空荡荡的称号，有不详的感觉。当天晚上，地下城挖宝。我看到御怀光，好想假装看不到，可我却不能假装看不到敌对的公会。当铺天盖地的技能砸过来的时候，御怀光遥遥的站着没有动。我看着自己一下子躺倒在地，心里难过得要命。既然都离婚了，为什么还要被他看到我这番狼狈？

“还不起来？地上凉……”御怀光问道，“你是不是在哭？”“离离……”

我说：“御怀光，你和我离婚，我没有纠缠你半句，成全你和别人的幸福。为什么非要置我于死地？你非要说这些讽刺的话吗？你非要我玩不下去吗？”

他沉默很长时间，突然说道：“别以为我不知道，你是凌绯樱的姐姐。”我的泪汹涌而出。如果游戏可以随心所欲，御怀光，我会毫不犹豫甩给你一巴掌！

凌绯樱

绯樱是我的妹妹。一个笨手笨脚的牧师小姑娘。

小时候下天空副本，她无数次为我拉风的复苏吟唱曲所倾倒，死皮赖脸加我好友，喊我姐姐。绯樱当时呆的公会叫做“嗜杀”和我所在的“不灭城”是敌对。只因“嗜杀”出了007，双子屡屡失利，会长被谗言迷惑。懦弱的绯樱抵挡不住流言蜚语，果断退会。

世界上突然刷起漫天的喇叭，欢迎绯樱MM回家，欢迎绯樱MM回到“不灭城”时，仿佛一切都落实了。我把身上所有的金币魂币都换成喇叭，疯狂的为绯樱澄清着。当时的我没有意识到身在不灭，我的所有解释都只把事情越描越黑。

真的很可笑。绯樱根本就没有进过不灭，傻傻的绯樱打来电话，哭着对我说，“姐姐，对不起。”这分明是发生在网络上，发生在虚拟世界的事情。为何让我的心如此疼痛？为何《神魔大陆》虚拟的妹妹让我流泪不已？

仿佛一切已成定局。绯樱的名字再也没有在好友列表里亮起。然而她的电话再也打不通……“嗜杀”在失去了绯樱之后，好似报应般迅速陨落，逐渐被各大势力瓜分。而绯樱，就那样炮灰在60年代的神魔，留下我一人孤独神魔。从此以后，再也没有一个不懂得保命的牧师，看到我就喊：“姐姐，救救我。”

离开“不灭城”后，我呆在一个和不灭敌对的小公会——梦境之殇。我洗了风系天赋，不再拼命的冲级，不再拼命的下副本，我喜欢长久的站在自由港，看人来人往。

此时，邪月发来密语：“你在挖宝？”我没有回，空着血站在风塔安全区，死死的看着远处的御怀光。不久后，一袭黑衣的邪月出现在我面前：“离离，回魂咯。”我怕他看出什么，飞快的点传送，出了副本。邪月追出来。他什么也没有问，我什么也没有说。我们一直是如此。很默契的小心翼翼。

情人节那天，前夫御怀光迎娶了一个小萝莉。而我，被莫名抛弃的结发妻，隐忍沉默着，在自由港跟着卖酒的鲁卡大叔，走来走去……

此时，陪在我身边的只有邪月。我对邪月有莫名的依赖。他总是一副玩世不恭的态度，对一切都不上心，可是对我很好。虽然他顶的公会是不灭，虽然他经常毫不留情的骂我傻骂我二骂我白痴无下限。

邪月不管去哪总是把我带在身边。当然，试炼是我群怪他看着，流光是我推水晶他看着，监狱是我拼命的弹激昂打洗礼还不准投得比他点高。还要篝火帮他开果子，没事帮他钓珠子，自由港PK要给他助威呐喊。可是我很开心。和邪月在一起，很开心。

我发现自己离不开《神魔大陆》离不开他。神魔和他就是我现实生活中的一部分。他会在副本快结束的时候温柔的笑着问：“离离累不累？哥帮你打Boss。”也会在队友歧视风诗人的时候拽拽地说：“要么连我也T了？”

还会在我被杀时满世界追杀仇人，一定杀到我求他不要红得发紫为止。他是喜欢我的么？不，我不敢想。我没有大翅膀，我没有萌死人的娃娃音，我更没有视频或者奔现的勇气。那么我有什么值得他喜欢？尤其是他是在我最狼狈的时候遇见我，还洞悉我和御怀光之间的一切。

邪月，若是我早些遇见你，多好呢？


我时常在这里发呆


你教会了我许多，包括PK


但我的技术却仍然不是很好


当然，推水晶的是我，而他则负责打boss


当然，有时人员不够，他也会来帮忙

前尘记忆渡红尘 伤人的不是刀刃

直到有一天，我看到了前夫御怀光，站在邪月身边。看着两个人一样的公会名字，一样的翅膀。我突然有种无地遁形的感觉。御怀光直直的向我走过来。我的心开始不争气的狂跳，邪月的声音淡淡响起：“别怕。”御怀光说：“邪月，你果真一直和她在一起？”邪月说：“咦？这有什么果真果假的？这年头跟敌对小姑娘培养一下感情也不可以了？”御怀光说：“我怕她接近你是有目的。”

我的脸火辣辣的烧起来。我还是那个祈求，御怀光，求穿过电脑屏幕，狠狠扇你一耳光！

邪月说：“别说没目的，就是真有，我也乐意。你以为我是你？你疑心太重，一年前你是怎样对那个叫凌什么的女孩子的，现在又想逼走离离？每一个接触你的女人都是动机不纯的，所以你永远不敢正视自己的感情。你娶了小火枪，你就开心了吗？你和一个人妖号结婚，你就安心了吗？”

很久很久之后，御怀光恍恍惚惚的在白屏打下一行字——是我的错，伤害了绯樱……邪月不依不饶道：“你对不起的就只有绯樱吗？我老婆就白白被你伤害了吗？”“我老婆？”看到邪月的话，我被吓到了。

往事随风湮

说完，邪月就换了线，而我还傻傻地站在原地。御怀光私密我说：“很久很久以前，我还不是不灭管理的时候，敌对曾经有一个小牧师说喜欢我。”我的呼吸安静下来，这是绯樱和御怀光之间的过去。“她说她喜欢我的翅膀，因为漂亮。她不喜欢打架，却一次不落的参与‘嗜杀’跟‘不灭城’的战斗。她喜欢偷偷的站在人群中给我套盾，自己死后就嘻嘻笑着M我。她威胁我不许告诉别人她喜欢我，我当时很不明白她的意图。”

御怀光说：“是我对不起她。邪月说得对，我疑心太重。是我自作聪明，以为导演那么一出闹剧，会戳穿她的真实想法。没想到，她消失的那么彻底。后来我看到你，鬼使神差喊你结婚。你答应的太过干脆，于是我的疑心病又犯了。”

我对着屏幕面前的他，笑得要流泪，御怀光，你疑心什么？我是要报复你么？其实我根本就没有恨过你公会的任何人。因为我知道，让绯樱离开的，是公会的不信任，而不是任何人的诋毁……这时，邪月喊我：“你给我死过2线来，我不想看见那个衰人。”

我对御怀光说：“告诉你一个秘密。你知道为什么我答应嫁给你吗？不知道你还记得不记得，不到60级的时候，曾经有一次你惊鸿一瞥的出现在灰雾荒原上，扑闪的大蝴蝶翅膀入了我的法眼？每个人心里都有一个珍藏多年的梦。所以御怀光，我不后悔认识你，我不恨你。虽然梦与现实接触，是那么不美好。”

说完我就换到了2线，所以我没有看到御怀光茫然的表情。

你我一场唤不醒的梦

我的邪月，英俊温柔的精灵男子，顶着绚丽的蝴蝶翅膀向我跑来，无比凶残地说：乌龟都比你爬得快！我傻傻的笑着。我给绯樱早已停机的号码发了条短信：“你看，姐姐很幸福呐。”

和邪月结婚以后，我和他煲了甜蜜的电话粥。问了所有女人都会问的蠢问题——“你为什么会喜欢我？”邪月闲闲地看着远方说：“在我很小的时候，有一天不小心空降在某个恐怖的地方，当时有一个傻傻的女人带着一火车怪被追得大哭。”

我惊道：“原来是你。”邪月摊手说：“后来你那个妹妹不玩的时候，你刷喇叭那个劲哟。我当时就觉得怎么会有这么笨的人存在呢？”我捧着手机囧笑回复：“哪有因为人家笨才喜欢人家的？”然后把手机放回桌上……

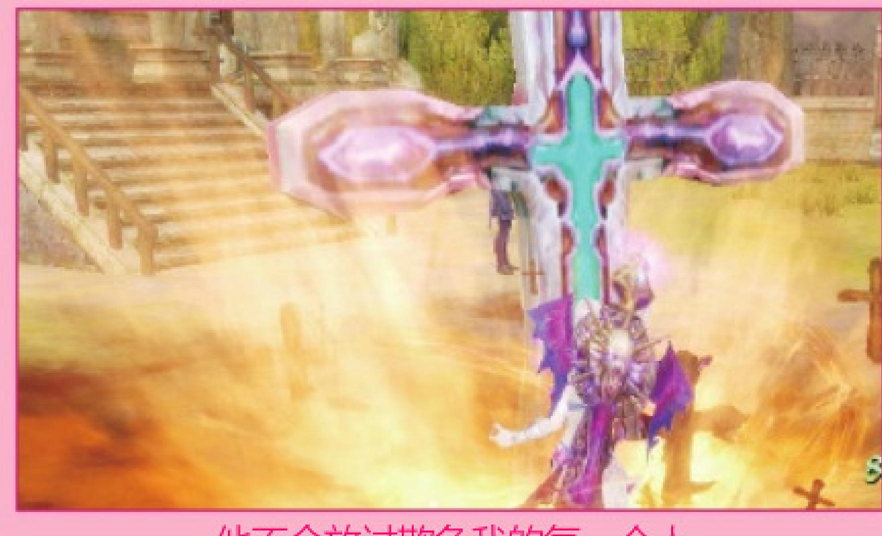
很快，短信又回复了过来——“就是你笨，所以才要被我保护啊。”

上帝作证，这是我听过最甜蜜的甜言蜜语。

信与不信？永远有多远？

我和邪月有个约定，那就是夏季，我们要现实相见。P


每次试炼他都在后面划水


他不会放过欺负我的每一个人


我们彼此相爱


我们也经常去流光副本


我与邪月相约今年夏天相见

神鬼世界 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

《神鬼世界》我们一起走过这一年

■北京 老鸭

还记得最初刘谦说的“《神鬼世界》见证奇迹的时刻”这句话么？时隔一年，我们如约成为了见证这一奇迹的玩家。这一年来经历了许多许多，无论是悲是喜，我们都过得很充实，这一年有《神鬼世界》的相伴，我们很开心。

网络游戏是什么？普通青年说：网络游戏是RMB玩家炫耀的专属领地；文艺青年说：网络游戏是泄愤并且畅快淋漓的战场；“213”青年说：网络游戏是大坑，就算不掉下去，也有人把你踹下去。所谓众口难调，百思难寻其味便是这个意思。其实，不管你是谁、你的真实身份是什么，你在网络游戏中仅仅就是一组数据。为了这组数据而挣得面红耳赤、气喘连连，值得吗？找个乐子给自己，是很多人选择网络游戏的初衷，但亲历各种诱惑之后，表面对世人说自己多么的清高，没准暗地中也在做着一些见不得人的勾当。要超越三种青年的思想，成就永恒满状态无敌之身，那么就要以文艺青年的外在、配合“213”青年的诙谐、用普通青年的身份去玩耍。

魔剑士让人又恨又爱，恨的是攻击不给力、防御不出色，爱的则是那猥琐的PK打法。其实很多人都说魔剑士PK不给力，但是真正将魔剑士技能深入研究，你就能发现原来魔剑士在群P中，将发挥巨大功效。那各种猥琐的DeBuff，各种神Buff，怎能不是我们的大爱呢？

再来说诗舞者，对于这名问世后就标新立异的二奶而言，着实有些令人蛋疼。加血不如大祭司，状态在PvP阶段也并非给力，而对于传统PvE而言，队友那蛮横的攻击似乎掩盖了诗舞者Buff的存在。但依然还是有人钟爱诗舞者，那飘逸的身法、优美的身姿，羡煞旁人。

最后就要说一说神射手，还记得公测开始阶段，神射手那无敌般的存在吗？要Buff有Buff，要DeBuff有DeBuff，而且神射手还是敏捷型角色，随着敏捷对暴击、命中的加成，配合神射手那超乎寻常的攻击力，秒杀一切就是对神射手最好的评价。一时间，游戏内神射手横行了。

作为敏捷型角色神射手的近战亲兄弟，潜伏者的命运就有些惨淡。在早期版本更新中，潜伏者的技能被大大弱化，以至于作为刺客职业来说，在某种程度上已经失去了存在的价值。暴击不给力，DeBuff不给力，攻击差异大等等一些列弊端，似乎要将潜伏者逼出这个游戏。

但更为辛苦的，似乎还是角斗士。作为近战DPS来说，角斗士的定位一直没有明确。防御不如圣骑士、攻击不如潜伏者，而技能也仅仅有少量的群攻。PvE副本无人带、组队练级无人带，看着角斗士装备在游戏中的价格大幅度下落，很多玩家纷纷打出一个标语：角斗士你好，角斗士再见。

很长一段时间内，游戏中的职业非常稳定，那就是：圣骑士、大祭司、魔导师与神射手。

虽然在职业平衡上，不太尽如人意，但至少游戏依然继续着。而我们这群喜欢《神鬼世界》的玩家，依然不知疲倦的在游戏世界中拼杀。因为我们最最爱的就是——领土战！说起领土战，那是一种很爽快的感觉，先不说使用载具时的爽快，每当宣战的时刻，就会从内心中发出一丝呐喊！这就是对战争的渴望。打领土战还是比较消耗财力的，首先是强化装备，其次是镶嵌宝石，最后是培养宠物宝宝。当每天都在为制作载具而奔波，每天都在搜集其他公会秘密资料时，游戏中的这场战争，联系着很多很多人的切身荣誉。有人说领土战是RMB玩家的战争，有人说领土战是大公会的玩物，但如果把心态放平和，去单纯的享受团队竞技的乐趣，那么输掉战争也是快乐的。

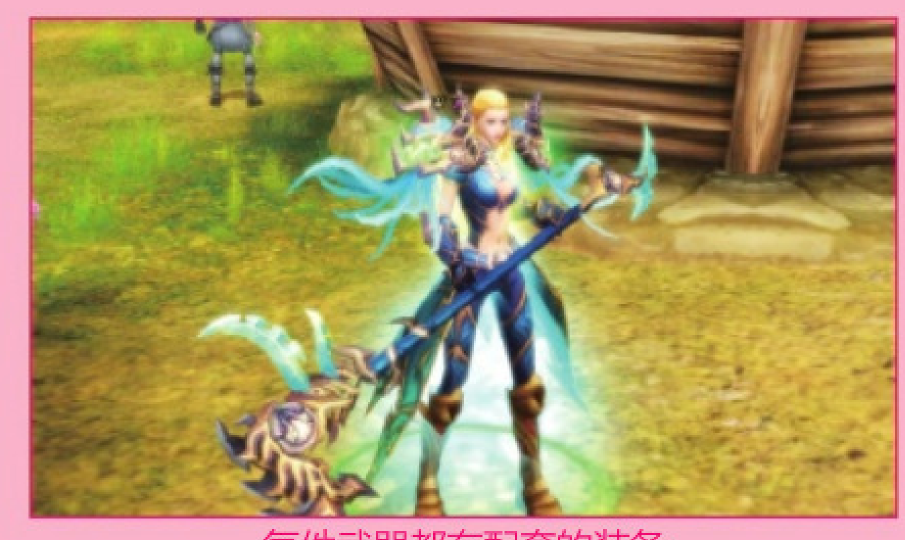
语音中传来那吵闹的叫喊声，有求援的、有求辅助的、有刺探军情的、有愤怒而骂街的，其实这就是领土战带给我们的最大乐趣。当赢得战争之后，我们欢


领土战让每个玩家都格外关注


华丽的技能也是《神鬼世界》吸引玩家的重要因素


漂亮的翅膀是每个女生都会追求的


在追求装备的同时，很多人还会追求外形


每件武器都有配套的装备

欣鼓舞；当输掉领地之后，我们也没有沮丧。看着公会领地版图逐渐扩大，是一份自豪感的荣耀，也是一份骄傲的所在。不过天下没有不散的宴席，兄弟情谊也是如此。记得暑假中的一天，副会长对我们所有人说要离开这个游戏，原因很简单：砸爆了身上所有装备。其实玩游戏，冲动真的就是魔鬼。记得我当初强化装备，越是不成功、就越想要成功，花光所有继续不提，还欠下一屁股外债。而如今副会长到时适可而止，他比我所高明的一点，也仅仅是没有外债。一时间，很多人都说装备没了可以再强，如果说兄弟情义没了，则会让人伤心。在公会的语音频道中，很多人都表态要资助副会长，但却久久不见有人慷慨解囊，这不禁让人想起了一句警世名言：说得再好听，也不如做一件实事。

随后的几天中，很少见副会长上线，就当我们以为他不会再回来时，他却在一个女号的相伴下，走进了我们练级的地图。当时刚刚开启“诸神之战”版本，大家都在讨论着要不要去练新职业。副会长的出现，则让我们感叹道“美男与金钱”是同等的关系。很简单，副会长和一个女富二代“相爱”了。当我们感叹金钱与爱情相互伟大的时候，副会长也辞职离开了公会。我们彼此在游戏中相互打出了“呵呵、嘿嘿、嘻嘻、哈哈”是祝福也好，是挖苦也罢，或者说是嘲笑，至少原副会长再次崛起了。

忘掉凡夫俗子的琐事，我们随即投入到“诸神之战”的版本中。第一个问题就摆在我们的面前，究竟要不要选择新职业？

猎魂者的来临，让我们很难淡定的看待。由于有了魔剑士、诗舞者的前车之鉴，所以大家在这次选择猎魂者的问题上，达成了一个共识：坐等小白鼠。在随后的一段时间里，每天都在关注那些猎魂者玩家，甚至于找一些猎魂者小号去询问心得。但不过都是在PvE过程中，所以猎魂者真正的PK实力，却很难发现。直到有一天！一名85级猎魂者与我们固定队的魔导师相遇。当猎魂者不断转换姿态，并发出一连串的DeBuff技能与伤害技能时，魔导师傻了。其实魔导师固然可以杀死这名猎魂者，但是看见那华丽的操作，以及变幻莫测的攻击方式，他有感而发：这是一名战斗自由人啊。随后魔导师便展开了猎魂者生涯。这期间我们也帮助他挂机练号，并纷纷评价猎魂者的手感相当不错，以至于到目前，猎魂者反而成为了那名魔导师的大号。记得过年语音聊天的时候，大家都纷纷说：看来这次猎魂者是选择对了。

在“诸神之战”版本中，我们也栽了跟头。相信很多玩家会与我们有同样的遭遇，那就是血脉系统。杀戮啊，纷纷洗杀戮！然后又看见不朽好，又全部追求不朽。以至于到时下，我们的血脉终于成了最极品的四不像！

看着那六格灵魂之匣，数一数自己的开销，有感而发：怎么着不是玩啊！血个脉，哥伤不起啊！还有就是宠物资质的问题，那个时候一天到晚的抓啊抓，总想着自己拿到封顶资质，但回过头来却发现，依然是技能最极品，资质不过就是二次元的一个产物罢了。时间、金钱浪费之后，才发现原来我们一直都是原地踏步。

普罗米修斯来了，带来了火种。对于普罗米修斯的战斗坐骑，并没有太引起我们的兴趣，反而是那个火种，让我们越发的感觉到宙斯即将来临。3个物品合成宙斯羽翼，如今已经有了第一个，不难想象随后的两次更新近期来临！与众多兄弟商量一番，大家纷纷说出同一句话：谁都别得瑟了，攒钱！

一年的时间，我们悲哀过、我们兴奋过、我们伤心过、我们狂欢过。第一场领土战的胜利，副会长被女富二代包养，洗血脉时的那份无奈，抓宝宝玩资质时的疯狂。有人说我们是一群游戏疯子，有人说我们是一群游戏穷光蛋。最牛的人也不过5级套，而我们这群4级套的小白鼠们，依旧玩得很开心、很欢乐。游戏，是人玩的，是寻找乐趣的。不管是神鬼世界也好，还是神鬼宇宙也罢，有一群普通、文艺、“213”集合体的兄弟们，这就是最好的游戏享受。也许我们明天会被人灭团，后天依然被灭，在游戏的杀与被杀之间不存在任何仇恨。我们没有富二代的牛气，我们没有小白脸的帅气，但是我们有着一群各种青年的朝气！一年的时间，就这样走过，我们期待，今年，会是如何？ P


新版本装备带来了改变


黑色的法术特效让人感到神秘


《神鬼世界》诸神之战前置任务燕尾蝶试炼


炫美新时装


新地图神圣庭院隐藏BOSS——独角兽

本月头条

《梦想世界》唤醒另一个自己

还记得那些曾经的梦想吗？渴望成为众人景仰的英雄？憧憬神秘的冒险？多益网络旗下的网游《梦想世界》新版本——“英雄传奇”正式登场。

多益网络表示，全新版本“英雄传奇”的剧情扑朔迷离，玩家将在游戏中追寻主角背后的故事，除此以外，还能带上心仪另一半，结伴进入全新的异性副本。当然，想当英雄还要历经磨练。六道轮回的考验，处处体现想象力的回合制战斗，修炼塔内的层层闯关挑战。除了武学的提升，全新推出的休闲卡牌梦想杀，玩家间比拼智力，延续《梦想世界》一直以来的玩法创新。新出的招式染色和武器染色，战斗更酷更爽，一显英雄气派。而第七套新头像则继续挑战你的想象力，玩家们需要花心思好好搭配一番，看谁更拉风。


全新版本“英雄传奇”正式更新

头条看点：全新推出的“英雄传奇”看点十足，游戏以主角背后的故事做文章，让玩家追寻一段英雄背后的历史，这种感觉颇有集单机角色扮演游戏大成的味道。

■《神武》火爆新内容发布 距离不再是问题

近日，《神武》发布了全新的内容，包括跨服竞技、江湖奇遇、子女变身、人物装饰、装备卦象等，其中跨服竞技更是大放异彩，与传统的跨服有所不同。据悉，在全新版本中将改变以往“我在电信，你在网通，相知却不能相遇”的问题。跨服竞技的登场，让玩家可以跨越距离的界限，热情相聚。值得注意的是，《神武》的跨服比武与传统跨服比武不一样，无需重新登录，免去了更换服务器的繁琐操作。除此之外，其他的新内容也十分有意思，比如江湖奇遇彩蛋满天飞，人人都有中奖的机会；子女变身，让PK存在更多变数；装备卦象，让装备更有特色更丰富；人物装饰，满足男男女女的爱美之心。


全新的跨服战改变现有PK方式

■《梦想帝王》全新玩法引爆“战争之王”

战争策略网页游戏《梦想帝王》新玩法“战争之王”已于近日推出。其中包括了兵器系统、会战群雄、逆袭蛮族、时空裂缝等多个新内容。

多益网络表示，在新玩法中，玩家可以通过“兵器系统”打造兵器来增强士兵属性，该系统将士兵搭配策略升华至更高层次，将带来更多兵种克制玩法。“逆袭蛮族”则是让大家征讨散落在国土上的蛮族败兵。在遇到蛮族祭师或蛮族谋士时，只要成功抵挡蛮族祭师或者蛮族谋士的第一波进攻，就会有一次Roll点或者答题的机会，只要答对就能降伏蛮族拿奖励。“时空裂缝”是“过关斩将”附带的隐藏关卡玩法，在隐藏关卡里玩家将有机会扮演著名战役主角，书写或改写历史，挑战更多历史名将。

多益月评

游戏与历史文化

都说乱世出英雄，三国中的英雄更是多之又多，这些英雄为世人所评说，他们能文能武，刚柔并济，很多方面的造诣为后世所不及，对无论哪方面对后世的影响都颇大，影响的范围也甚广。三国这个中国历史上独具特色、波澜壮阔的时期让很多人为之深深着迷，电视、大荧幕、小说、游戏中都不乏它的身影，单单拿出任何一小段都能让人有说不完的故事、谈不完的话题。除了故事、兵法和各路英雄豪杰，三国在文化、学术、宗教、艺术、科技各个方面都可圈可点，这就留给了后世一段历史的同时也留给了后世无数的借取的可能，政治家的谋略、编剧的故事、作家的题材、各类商家的商机、甚至是研发游戏的灵感来源。纵观时下市面上出现的游戏，无论是单机游戏抑或网络游戏都不乏三国题材的身影。

除了三国，现今还出现了各种历史热，各种历史文化悄然盛行，从汉服、唐装到清宫戏，历史以它特有的魅力渗入到我们的生活，在今时今日，时代赋予了历史新的生命，这些历史也给我们带来了不小的财富，我们看到了各种商机，历史也攀附于这些商机有了更多更广的流传。

《梦想帝王》就是一个典型，它虽然是一款页游，游戏中也有不少秦汉、三国、唐宋等时期著名人物的历史故事，虽然在一定程度上不乏戏说与关公战秦琼式的剧情，但我们可以看到历史文化在为我们的游戏带来全新形式与商机。P



《梦想帝王》在页游产品中也算长寿产品了

梦想世界 ■**制作：**多益网络 ■**运营：**多益网络 ■**游戏类型：**大型多人在线角色扮演
■**游戏状态：**正式运营 ■**官方网站：**http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》媚笑宝宝副本心得

■北京 faith

媚笑技能在各种PK中，都能发挥重要的作用，它貌似温柔的一击，就能让敌人享受被封印的滋味，陷入无法自拔的状态，从而只能乖乖地等着承受来自己方猛烈的攻击。以下通过3个副本的介绍，来了解一下媚笑技能的作用。

千里走单骑

第三关：洛阳城下诛二将。为了减少玩家与召唤兽所受到的伤害，这里携带一个媚笑宠有一定的作用，如果队里有阴阳术士的话，也不会显得多余。保护召唤兽的寿命其实也很重要的，所以用媚笑宠，可以让术士有更多空间给队友恢复血，同时争取到一定的时间恢复力道与魔力。

第四关：汜水关中灭卞喜，这关是三连，就是连续三场战斗，众所周知第一连携带法宠，第二连攻宠，第三连综合性（就是攻宠和法宠都可以）。这关媚笑宠在第二连的作用与上一关相同，都是保证恢复。

第五关：黄河渡口破秦琪，这关的特点是，每次攻击只有一只怪正常掉血，其他的怪无论受到什么攻击，伤害都为1。

古墓奇谋

第二关：异界之门，杀恶魔，这关的小怪是影狼和骑士，骑士抗物理攻击，影狼抗法术攻击，如果人物抗法和防御修炼低的话，还是会造成很大伤害的。所以这里可以用媚笑宠封印影狼和骑士，命中率50%。

第三关：金字塔之谜，这里会遇到水，火，风，土四大元素。一般元素比较容易封印，值得一提的是水元素和火元素最好用金刚咒或者六道轮回封印，如果用虚空禁锢封印的话，怪会防御，降低战士对它的伤害程度。因为风元素和土元素是法师型的怪，而法师的输出有一个特点就是无视防御姿势，所以可以用虚空禁锢或者媚笑宠进行封印。其它小怪，虽然封印命中率较低，但是对己方召唤兽的伤害也不小，尽量尝试封印可以降低伤害。

第四关：木乃伊和四大元素。英雄的木乃伊儒法师和儒术士才可以封印，阴阳和医生就封印不到，而媚笑宠有一定的几率可以封印到。战士先解决火，法师解决土，然后杀木乃伊。个人建议保留风元素到最后杀，很多队伍都会先清理四大元素，然后集中攻击木乃伊，但是如果木乃伊最后狂暴的话，可能会使整个队伍的努力白费。保险起见，最后保留一个风元素，也有挽救的机会。

机械帝国

第一关：战胜机械三英雄之“血腥玛丽”，携带媚笑宠把死亡骑士和神使两个封印，术士用六道轮回或者金刚咒封印虎头怪。女妖是无法封印的，主怪在精英级别的副本中可以封印，在英雄与传说级都不可以。

第二关：战胜机械三英雄之“烛九幽”，携带媚笑宠把两个女妖封印起来，术士用金刚咒或者六道轮回封印翼虎和影狼。主怪一样是无法封印的。

第三关：战胜机械三英雄之“重装者·凯恩”，携带媚笑宠把小蜜蜂封印起来，被小蜜蜂攻击到的话有几率中毒，而且掉血非常多。因为封印状态只保留一回合，所以术士可以使用金刚咒、六道轮回或虚空禁锢，把蛇封印起来。

第四关：战胜机械之王“雷震天”，这一关媚笑宠起到的作用并不大。

小结

副本难度越大，媚笑技能的使用频率就越高。媚笑技能在队伍处于更困难的挑战时，更能发挥出最大的作用。在各种PK中，如果有媚笑技能的协助，将会使得战斗方式多样化，可以有效压制对方火力输出。以上只是简单的通过挑战副本，笼统的介绍了媚笑技能的作用，不同的PK场合，需要不同的战术，如何更合理运用媚笑技能，依赖大家在日常实践中不断的摸索总结。


媚笑宠之女妖



古墓副本中的媚笑宠



机械第一关，媚笑封印神使



机械第二关，媚笑封印女妖



机械第三关，媚笑封印小蜜蜂

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》入门副本详解

■广东 小宁

3输出1治疗1封印的队伍属于大众化的万金油配置，在任何情况下都能保持良好的生存、控制和输出能力。由于副本中怪物大多都具有对某类型攻击的抗性，所以不推荐全物理输出或者全法术输出。

50级副本——天蓬娶亲

刚进副本，就看到西游路上大名鼎鼎的高老庄。不过庄院门口吵吵嚷嚷的这是干什么呢？原来是脑袋上包满绷带的猪头七，被天蓬元帅派来接高小姐过门。

和猪头七的战斗相当的简单，基本上属于练手。猪头七是个地府怪，没什么威胁；只要稍微注意一下，山精喽啰是高物防低法抗，狐妖喽啰是高法抗低物防，针对性的攻击可以让战斗更有效率。教训完猪头七，就该去找天蓬元帅了，跟着猪头七跋山涉水啊，翻山越岭，路边涌出一群妖怪来，领头的家伙居然和猪头七还很熟。居然中了猪头七的计了，不管什么埋伏，全部揍趴下！

跟哨探头领的战斗难度不算太高。主怪是魔王寨，法术打到身上还有点痛，还可能导致中毒，需要特别注意一点的是这是一个鬼魂怪，习惯先杀主的队伍要保证杀主后能迅速清完小怪。飞鱼斥候物防和法抗都比较高，但是血很少，潜蛇斥候物防比较高，法系打起来比较容易。消灭了伏兵，猪头七终于老实了，把我们带到了山寨大门前。谁知道在山门守将眼里猪头七根本就没一点价值，拒绝开门放行。既然你不肯开门，就别怪我们硬闯了。

主怪是狮驼岭出身，还会破血和烽火，快没血的时候还有可能狂暴，相当强力。大力守卫，血量堪比主怪，还会反震和反击，完全就是物理门派的死亡陷阱，最可恨的是，这个怪还会嘲讽……妖翼守卫，这个基本上就是酱油怪啦，法抗有点高而已；两个暗影猎豹比较难缠，开局隐身，攻击还很可观。推荐打法：封印大力守卫，用法系攻击，物理系先清掉妖翼守卫，如果这时候暗影猎豹已经结束隐身就先清掉，如果还在隐身就先集中火力做掉主怪。总而言之，这关的要点在于了解大力守卫的特点并控制住，此外没有太难的地方。

干掉山门守将后就见到了久违的天蓬元帅。从这场战斗开始，对面的怪物的搭配不再是无序的，已经有了点职业配合的味道。主怪天蓬元帅当然用的是天宫技能啦，而且也是会特技的，狂暴之后爆击的话，可以秒杀任何门派；冷血侍卫，门派好像是随机的，双抗贫血，攻击力较高；无畏勇士，狮驼岭，高攻会恐怖；神秘萨满，魔王寨，法攻法抗都很高；密宗巫师，化生寺，物防较高，最无耻的是——会复活其他怪物。这队伍配置看起来不错吧，除了天宫封印不太专业之外，基本完美了。推荐打法：封印密宗巫师，法系点杀之，物理系迅速干掉神秘萨满，然后无畏勇士，冷血侍卫一个一个清掉，然后大家群殴天蓬元帅。天蓬元帅屈服后，正当他要喝下解药之时，一个神秘的无面军师跳出来，把天蓬元帅变成了一个真的猪头，变身后的天蓬狂暴了——我如果变成猪头也会狂暴的……

接下来就是副本最后一关——与狂暴的天蓬元帅的战斗。天蓬打人更疼了；无面军师，龙宫怪，法攻法抗高，而且好像是Boss属性，封印系不要在他身上浪费时间了；幽灵鬼姬，只会用一个技能，就是同时封印3个目标；黑暗卫士，门派不定，物理攻击高，会狂暴；灵魂医者，看名字就知道是做啥的啦，双抗，比较有趣的技能是可以把给自己的伤害转移给其他怪。推荐打法：封住幽灵鬼姬，集中火力打飞，封印幽灵鬼姬后接下来封印黑暗卫士，输出先后清掉无面军师和灵魂医者，之后就可以做掉黑暗卫士，再对付孤零零的天蓬元帅。

60级副本——白龙闹海

刚进副本，就看到怒发冲冠的小白龙，这可怜孩子，被九头虫给带上了一顶大大的绿帽子。小白龙下定决心要除掉九头虫和万圣公主这对奸夫淫妇，并邀请我们作为见证。


猪头七大闹高老庄


制服猪头七并要挟他带路


守卫门将无视猪头七的请求


终于见到了后方Boss天蓬元帅


与天蓬元帅作战要格外小心

根据惯例，第一场战斗还是没啥难度的。万圣公主，当然是龙宫，没什么特点；女神官是双抗的普陀，不停的神佑起来还是很烦的；侍卫长，就是个皮糙肉厚的打手，用法术打很快就挂了；公主侍卫都是法抗怪，大唐和狮驼们冲上去砍吧。

教训了淫妇，奸夫马上就跳出来了，九头虫这厮是狮驼岭，爆击的伤害还是有点吓人的；奔波儿霸是大唐，物理攻击也比较高；霸波尔奔正好相反，是典型法师怪，打过50副本的我们都知道该怎么对付这种怪——物理点杀。

这场战斗胜利后，九头虫扔下万圣公主就跑了……万圣公主哭着求小白龙放过她，小白龙这痴情种，居然真的犹豫起来，把选择权交给了我们。杀了万圣公主，只有点象征性经验奖励，放过万圣公主，现金和信誉奖励还不错，咋选呢？自己决定吧。

收拾了奸夫淫妇，小白龙想起给老龙王报告情况了，结果却发现龙宫里兵来将往，戒备森严。找蟹将军一问，原来东海迷宫发生了妖魔入侵，老龙王带兵镇压去了。咱们继续帮忙去吧。来到东海迷宫，却发现前面有帅哥拦路，说是奉了龙王之命，谁都不准过去。小白龙跑去问那帅哥蟹将军在哪儿，我们刚才还跟蟹将军说话来着，这家伙回答说蟹将军跟龙王在一起？笨妖怪，中计了吧！

第三场战斗开始有点难度了。主怪幽颜是天宫怪，还会自杀攻击；怒水恶蛟，双抗怪，物理攻击比较高；魇魔，天魔里，物防比较高。推荐打法：先集中杀怒水恶蛟，然后法系点魇魔，物理清幻影龙军，最后解决幽颜。注意一点的是，如果主怪使用了同生共死的技能，给主怪造成的伤害会给主怪变身的玩家带来一半的伤害，小心别把自己人给害死了。

消灭了拦路的妖魔后，东海龙王终于出现了，要我们去加强上古妖魔封印，小白龙觉得擒贼先擒王，应该先去杀掉妖魔的头领。两条路线二选一。

先说加强封印这条路吧。选了这条路，小白龙就要和我们说再见，独自去找妖魔首领了。来到封印之地，守护封印的天兵天将居然不让咱进去，把你们打趴下再说。

主怪刑海，全能型怪物，最恶心人的是会神佑；虚空骑士，强力输出，物防很高；铁面无常，双抗怪，威胁度不高，但是会鬼魂；护法天兵，加强版大力守卫，物理门派勿近；镇狱天兵，法师怪。推荐打法：封印护法天兵和虚空骑士，法系点护法天兵，物理点镇狱天兵，之后全力扑杀虚空骑士和主怪，鬼魂怪，留到最后再打。

打完天兵天将发现又中计了，所谓的龙王给我们的封印不是用来加强的，而是用来解开封印的，最后的Boss，相柳九头虫合体出现了。

我们暂时先回到前面选择路线那里，如果选择去杀死妖魔首领，便会继续和小白龙一起直捣黄龙，与妖魔冥天展开战斗。

与冥天的战斗有小白龙助阵难度比刑海要低。主怪依旧彪悍；幽炎，门派都是天宫；辟水兽，龙宫怪；魅灵妖，加强版幽灵鬼姬，每回合封三人；贪心鬼，鬼魂怪，物理输出。推荐打法：封印魅灵妖后用法系打，物理系清掉辟水兽，之后封印幽炎，全力做掉主怪，最后剩下幽炎和贪心鬼随便怎么处理都可以了。

杀掉冥天后，封印还是会被解开，我们又回到了杀合体的老路。

最后跟合体的战斗有难度，主怪出场就是隐身的，最可恶的是隐身了还能施法；我们的老朋友无面，这次是作为医生出场，不过输出也不低；无情，强力物理输出，不过很容易封印；不死妖凰，法师怪，高神佑；深渊鬼龙，酱油党。最后，如果你之前一时贪心或者滥好心放过了万圣公主，她也会出现在敌人的阵营里。推荐打法：封住无情和万圣公主，物理清凤凰，法系点无情，然后全力轰杀无面，这时候主怪也该现身了，群殴致死，接下来处理万圣公主和鬼龙。解决了合体，小白龙就可以安心取经去了。

经历过《神武》的两个初级副本，大家对《神武》的副本应该有了初步了解，不仅故事颇有点穿越到《西游记》故事的意味，而且对以后的副本一定也是是轻车熟路了。边打副本边体会故事，这样的副本乐趣还真是不少。


与万圣公主作战


妖魔入侵，龙宫进入三级戒备


与守护封印的天将刑海交战


先与妖魔冥天交战



九头虫与相柳合体

本月头条
《鹿鼎记——龙骑战歌》天空任你行


《鹿鼎记——龙骑战歌》拉开穿越武侠的空战序幕

搜狐畅游近日宣布，旗下穿越武侠网游《鹿鼎记——龙骑战歌》将于4月13日正式公测。搜狐畅游表示，在将多部影视题材与当下潮流游戏玩法完美结合的同时，第三部资料篇《鹿鼎记——龙骑战歌》也会带给玩家更多不同的感受。据悉，在游戏中玩家们可以按照自己的喜好自由养成龙宝宝，并驾驭自己的飞龙翱翔于天际之间；全新的“神龙秘境”带来了无尽的终极挑战与传说中的上古神器，在历经重重考验的同时，还可以尽情打造自己梦想中的神兵利器。与此同时，官方还表示将会同步推出奖品价值千万元的公测活动，主打公正性和高中奖几率的本次活动，值得玩家们期待。

头条看点：飞行坐骑与宠物系统在时下看来绝对是一款主流游戏必备的要素，《鹿鼎记》将这二者结合二合一，想来也十分有意思。

■《天龙八部3》2012年“龙宝卡”全国首发



限量龙宝卡全国发售

2012年是传统的龙年，对于所有中国人来说都蕴含着一种传统的意义，对于《天龙八部3》更是如此。因此，在2012年伊始，搜狐畅游旗下的武侠网游《天龙八部3》为了给玩家打造一种全方位的轻松游戏体验，首度跨界联合百事可乐，以及本土西式快餐企业华莱士，推出龙年“把乐带回家”大型活动，并同步全国首发“龙宝卡”，让玩家在品尝美食的同时，还能把全新上线的萌宠“豆豆龙”带回家。

■《战地风云Online》引擎升级画面效果再次升级

近日，由搜狐畅游代理、美国EA和韩国Neowiz联合研发的《战地风云Online》（Battlefield Online）在经过了两次全民现金联赛的测试后，很多玩家都对其丰富的载具系统，独创的四大职业和震撼的百人地图感叹不已，但是更有部分眼尖的专业玩家赞叹于游戏中的逼真成像技术和震撼的视觉冲击感，而这其中的奥秘就是《战地风云Online》此番采用了Refractor 2引擎的升级版，而这款引擎也正是出自瑞典知名的游戏工作室DICE。

对于《战地风云Online》来说，Refractor 2引擎升级版已经使其在FPS网游市场具备了很强的竞争力，而其最大的特色就是可以运作庞大而又有着丰富细节的游戏地图，同时可以利用较低的系统资源渲染地面、建筑、杂物的全破坏效果。使用Refractor 2引擎可以轻松地创造大规模，所有物体都可被破坏的游戏。它的强劲性能，为玩家塑造出真实的游戏世界，带来深刻的心灵震撼。

Refractor 2升级版最大的特点就可以最大程度上节省电脑的显卡资源，实现“低端配置高端享受”的流畅视听效果。无需再将电脑配置升级，现在就可以亲身体会高端引擎带来的震撼场面。2012年，让我们一起见证FPS大场面时代的到来。

畅游活动
《桃园》有奖问答

由冰动娱乐历时45个月、耗资4500万美金自主研发的次世代回合网游《桃园》，采用了全新的回合战斗模式——Active Time Battle，简称“ATB回合”

所谓“ATB回合”就是在回合战斗中加入了时间概念，即时间槽设定。此设定的融入可以实现回合战斗不读秒以及多次行动、同时行动的全新功能体验。加快战斗节奏，赋予回合制更多战斗策略的运用空间。

我们的问题是：

1.《桃园》是由哪家网游公司研发的？

A、冰动娱乐
B、暴雪
C、EA
D、NCsoft

2.《桃园》是什么类型的网游？

A、棋牌类
B、回合制
C、即时制
D、休闲类

3.《桃园》采用的全新回合战斗模式是什么？

A、ATP
B、ATA
C、ATB
D、ATU

活动参与方法：回答以上3个问题，并将正确答案发送到邮箱huodong@popsoft.com.cn或将正确答案写在回函卡上，并将回函卡邮寄回编辑部。

活动截止日期：2011年4月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机。获奖玩家名单将在2011年6月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：3份，奖品为《桃园》精美纸模1个。

2012年2月中旬刊有奖问答中奖名单

山西 张强　北京 刘瑞林　四川 赵惠然

天龙八部3 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://tl3.changyou.com/

《天龙八部3》古境城战风云录

■四川 阿鱼

“天龙”江湖里流传着这样一句话：中原武林有十派，天荒古境藏四族。这“十派”说的是少林、武当、明教、丐帮、峨嵋、天龙、逍遥、天山、星宿以及慕容世家；而“四族”则是指正气盟、擎天教、情义堂与纵横帮。

十派是中原武林的顶尖势力，决定着武林的荣辱与兴衰。四族则是天荒古境里最富盛名的四个世族，其他世族大都是他们的附属势力。

四大世族闹古境

霸气侧漏正气盟

正气盟，天荒古境当之无愧的第一势力，族中好手如云，妹子极多，让无数江湖人士为之神往。族长诸葛小刀乃是逍遥派绝顶高手，拥有重楼玉与重楼戒两大绝世神器，实力冠绝武林。强大的实力造就了小刀狂傲的个性，正气盟虽然有“正气”二字，但小刀处事从不讲理，只相信拳头的力量。正所谓“物以类聚，人以群分”，正气盟内的英雄美人们大都有几分张狂之气，因而也得罪了不少江湖人士。

不过，正气盟里也曾有过低调谦逊之人，他便是曾经的副族长神算子。没有人知道神算子的真实姓名，只知道他师承武当，是武当掌门张玄素的关门弟子，道号“清风”。因为他足智多谋，为正气盟称霸天荒古境立下了不朽之功，因而被人称作神算子。有好事的武林名宿曾说：“如果没有神算子，正气盟很难取得辉煌的战绩——长时间占据着钧天与罗浮两大城池。”遗憾的是，因为与小刀理念不同，神算子愤而出走，加入了情义堂。诸葛小刀在盛怒之下发出追杀令：凡情义堂弟子，一律格杀勿论！

仁义无双擎天教

擎天教，天荒古境第二势力，据有潮京一城。擎天教族长名为慕容义，师承慕容世家，麾下有九大绝顶高手，分别来自其他九大门派，这十人被江湖中人称之为“天荒十义”。“天荒十义”武艺超群，行事光明磊落，颇有侠义之风，因此深得人心。在一次城战中，擎天教从纵横帮手中夺得了潮京城，一跃成为仅次于正气盟的顶尖势力。

纵横天下纵横帮

纵横帮，正气盟盟友，潮京城的前任主人。正气盟与纵横帮共同霸占着天荒古境最为珍贵的资源，即三大城池，享受着神器龙纹飞速成长的快感。其间，虽有擎天教屡次来犯，但在正气盟的帮助下，纵横帮牢牢地掌控着潮京城的所有权。久而久之，正气盟的高手们理所当然地将纵横帮视作自己的附属势力，时常对纵横帮弟子呼来喝去。纵横帮族长笑三少找诸葛小刀理论，却被其讥讽一番，两大势力从此便有了裂痕。

不久之后，擎天教与情义堂联手攻击潮京城。纵横帮不敌，遂向正气盟求援。岂料诸葛小刀借故按兵不动，坐山观虎斗，眼睁睁看着潮京城落入擎天教手中。自此，正气盟与纵横帮的联盟名存实亡。

有情有义情义堂

情义堂，天荒古境最大的散人与生活玩家势力，族长是峨嵋女侠凤嫣儿，族中绝大多数成员都是与世无争的生活玩家。情义堂成立的初衷，是为闯荡天荒古境的江湖儿女们提供一个遮风避雨的场所，并无野心。孰知，正气盟弟子仗势欺人，以屠杀生活玩家为乐，这激起了散人们的斗志。在接收了负气出走的神算子后，情义堂的反攻达到了前所未有的高潮——他们协助擎天教击败了纵横帮，打破了天荒古境原有的垄断局面。

城战前的正气盟

今天，又是城战之日，晚上8:00整，天荒古境便会烽烟再起。


天荒古境地形图


创建世族，争夺城池


大战天荒古境


占据城池，才能顺利培养出极品龙纹


罗浮城地形图（部分），城市战旗位于内城

下午3时许，罗浮城议事大厅内，坐满了正气盟的精英。正气盟族长诸葛小刀端坐在红木椅上，一边把玩着无名指上的重楼戒，一边用他那柔柔的声音说道："这次城战，纵横帮会找擎天教报仇，要想夺回潮京城。笑三少那个傻帽，没了我正气盟的帮助，他们纵横连屁都不是。嘿嘿，嘿嘿嘿，嘿嘿嘿嘿……"诸葛小刀发出一阵怪笑。

"族长说得极是。此次城战，擎天教与纵横帮狗咬狗，没啥威胁。我们需要提防神算子所在的情义堂。"说话的是正气盟现任副族长、明教高手冷风，他也是钧天城城主。

"哼，情义堂那种垃圾世族，就算有神算子在，也是烂泥扶不上墙的角色。这种打酱油的跑龙套，怎么能和我正气盟相提并论？他神算子再厉害，能比族长厉害吗？"一个人粗声粗气地反驳道。

冷风眉头微皱：又是这个马屁精！反驳冷风的人是星宿派高手丁三秋，司职正气盟长老，对诸葛小刀唯命是从。

"嘿嘿！"诸葛小刀笑道，"丁长老言之有理。此次城战，我们只需坐山观虎斗，待敌人两败俱伤之际，夺取潮京城。至于情义堂，我还真没把他们放在眼里，那些小角色要是敢来攻城，我让他们躺着出去。"

"哈哈哈……"大厅内爆发出一阵阵自信的笑声。

经过商讨，正气盟精英弟子兵分两路：一路由诸葛小刀带领，藏匿在天岐南淮地图；一路由丁三秋带领，埋伏在忘川花海。两支队伍随时注意潮京城战况，时机一到，便冲入潮京城抢夺战旗。至于冷风，诸葛小刀对他过于谨慎的态度颇为不满，便留他与一群老弱残兵看守钧天、罗浮两城。

一场意想不到的城战

埋伏

晚上8：00整，天荒古境的城战拉开了序幕。诸葛小刀带着人马来到了天岐南淮，同时派出一队逍遥高手作为探子，在漠南青原、林海溪谷、凤鸣镇等地探听消息。

"纵横帮在凤鸣镇集合，目标是潮京城！""情义堂在凤鸣镇集合，而后进入忘川花海地图，在传送点附近堵截纵横帮的人马！""擎天教众人也在天岐南淮地图，拦截纵横帮人马！"……探子的消息一个接一个地传到了诸葛小刀耳中。

"嘿嘿，之前得到的消息果然不假，这群垃圾互掐上了。真是天助我也！"诸葛小刀高兴地说道，"传令下去：大家就地埋伏，没有我的号令，不许参战！"

不知为何，纵横帮今天表现得十分给力。在凤鸣镇前往忘川花海、天岐南淮的两大传送点遭受堵截后，笑三少果断更换策略：只留少部分人马与对手游斗，其余人马转战漠南青原。笑三少带领高手们沿漠南青原前行，穿过林海溪谷，迅速杀到了天岐南淮，然后避开擎天教众人，兵临潮京城下。

"哈哈哈！"得知这一消息后，诸葛小刀哈哈大笑，"情义堂、擎天教众人真是一群酒囊饭袋，如此明显的计谋，竟然看不穿！那神算子也早已不是往日的神算子了！"

参战

战斗还在继续，情义堂、擎天教、纵横帮等世族似乎对按兵不动的正气盟毫不关心，也许是忌惮正气盟的强大，这些世族只能相互厮杀。纵横帮气势如虹，不仅顺利杀入了潮京城地图，更一鼓作气突破了天岐关，占领了附近的复活图腾。随后，笑三少以此为据点，向潮京城的第二门户：望京关发起猛攻。

反观情义堂与擎天教，似乎因为指挥不统一，导致双方各自为战。情义堂众人被堵在了潮京城地图之外，擎天教则龟缩于望京关内，死守待援。约莫一盏茶的功夫，望京关告破，擎天教众人退回潮京城内，负隅顽抗。

埋伏在天岐南淮的诸葛小刀在收到这一消息的同时，还收到另一消息：漠南青原地图发现情义堂、擎天教、纵横帮等世族的人马在相互厮杀，正气盟派出的


风景如画的忘川花海里，暗藏无限杀机


钧天城城门管事


在凤鸣镇集合的人马


兵临潮京城下


抢占复活点

探子都被误杀了好几次。同时，冷风传来消息：情义堂曾试图攻击钓天城，但被守城的将士击败。

“嘿嘿，这群乌合之众，指挥一团混乱，都快攻入内城了，还在漠南青原上厮杀。情义堂还妄想夺取我正气盟的城池，真是好笑！”诸葛小刀暗想。随后，他下达了战令：埋伏在天岐南淮与忘川花海的人马，火速攻入潮京城，集中夺取天岐关附近的复活图腾。

“这一战，我要让正气盟牢牢掌控三个城池，一个都不留给那群烂泥！”诸葛小刀豪气干云。

正气盟大军势如破竹，很快便杀到了复活图腾处。在消灭了几个补血的峨嵋对手后，正气盟占领了复活图腾。“大家设定此处为复活点，给我攻城！”诸葛小刀站在复活图腾中间，意气风发地指挥道。

命令下达之后，正气盟大军如同潮水般向潮京城内城杀去，将沿途的纵横帮弟子杀得片甲不留。不一会儿，内城城门告破。“大家冲进城，攻击城市战旗，胜利就在眼前！”诸葛小刀大喊道。

惊变

就在此时，冷风那边传来一个消息：罗浮城发现情义堂的人马。不过，随后探子传来的消息让他安心不少：擎天教、纵横帮、情义堂的大批人马依旧在漠南青原里杀个不休。“看来攻击罗浮城的，只是一小股骚扰部队。”诸葛小刀认定。

于是，他不管冷风发出求援的信息，继续指挥人马猛攻潮京城。不过，擎天教表现得异常顽强，虽然城门已破，但其族人源源不断地从内城复活点涌向战旗附近，守卫战旗。战斗一时陷入了胶着状态。

正当诸葛小刀打算鼓舞士气时，冷风发出的一个消息犹如晴天霹雳，让他半晌没回过神来。这个消息只有10个字：“罗浮城内城门告破，求援。”与此同时，漠南青原上的探子发来消息：在混战中被击杀后，重新回到漠南青原，却发现空无一人。这是怎么回事？诸葛小刀已顾不上多想，唯有指挥人马继续攻击潮京城战旗。“就算罗浮城丢了，拿到潮京城也不亏！”诸葛小刀如此想道。

颓势

人算不如天算，参与防守的擎天教族人越来越多，似乎所有人马都挤在这小小的内城里，誓死守卫战旗。与此同时，一部分不知名的世族族人从忘川花海与天岐南淮攻入潮京城地图，从背后袭击正气盟。

眼前这一幕让诸葛小刀若有所思，他似乎明白了什么。“传我命令，放弃潮京城，全部回防罗浮城。”诸葛小刀近乎疯狂地喊道。话音刚落，朝廷发布了通告：罗浮城已被纵横帮占领！

“果然！笑三少这狗娘养的勾结了情义堂！”诸葛小刀怒骂道。“不对，眼前的情形似乎没有这么简单。为何擎天教可以迅速回防？为何那些不知名的小世族敢来攻击正气盟？难道，他们已经形成了一个强大的联盟，一个以擎天教、纵横帮、情义堂为首的联盟？”诸葛小刀越想越觉得心惊，连忙下令：“大家速回钓天城布防！”

在回潮京城的路上，正气盟的人马不断遭受袭击，加上罗浮城已经陷落，众人士气大跌。诸葛小刀带着族人好不容易进入了钓天城地图，却遭到纵横帮、擎天教、情义堂等人的迎头痛击，不得不回到凤鸣镇重振旗鼓。

完败

正气盟的悲剧还在继续。诸葛小刀等人被堵在凤鸣镇内无法行动，从城市复活点之源钓天城的人手有限，正气盟众人只能眼睁睁地看着钓天城被情义堂拿下。

晚上10点整，城战结束了。实力冠绝天荒古境的正气盟，竟然丢掉了所有城池。在无休止的张狂之后，诸葛小刀等人终于付出了沉重的代价。而据小道消息透露：让纵横帮、擎天教、情义堂走在一起的，正是正气盟“叛徒”——神算子。P



漠南青原上的混战



向内城发起冲锋



罗浮城遭袭



钓天城地形图（部分）



钓天城战旗遭受攻击

桃园将星录 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封测 ■官方网站：http://ty.playcool.com/

《桃园将星录》新手须知

■四川 阿鱼

未能参与《桃园》的封测让一些朋友忿忿不平，他们表示："那些参与封测的玩家占尽了先机，日后内测、公测，初次接触游戏的自己必定会落后于人，这未免有些不公平。"

创建角色

有朋友或许会问："创建角色有什么难的？有必要讲解吗？"当然有必要。因为在创建角色时，系统会给予10个属性点，让我们自行分配。在不了解职业特色的情况下，很多玩家会因此而纠结。其实你不必心烦，根据自己的喜好随意分配吧，在之后的任务中，可以免费获取洗点丹。

我的看法是：喜欢冲锋陷阵型的朋友，就主加武力，以耐力或敏捷为辅助；崇尚游侠风格的朋友，就把点数分配到敏捷与技巧上；对法术痴迷的朋友，可以主加智力，以敏捷或技巧为辅助。我自己喜欢近战路线，所以选择了"主武力辅耐力"的路线。

职业技能界面简介

进入游戏后，贴心的任务指引与图文解说会指导我们熟悉游戏的基本操作，我本不该在此浪费笔墨。不过，鉴于《桃园》在技能职业方面的独特性，我认为有必要给大家讲解一下技能界面中的内容。

左键点击游戏界面正上方导航条第4个"职业技能"按钮(快捷键S)，打开职业技能界面。职业技能界面有3个分页，分别为技能、职业和将军令。职业界面显示了该角色已经习得的所有职业。选中职业后，可以得到该角色在这个职业中的详细信息。将军令界面在大家未获得将军令之前为灰色，不可进入。

在技能界面，大家可以看到角色当前的职业、职业等级、职业声望以及职业现有的技能。当职业进阶声望条满时，角色就可以找到职业导师进行职业进阶。特有技能栏显示的是该角色当前职业下的职业特有技能，该职业可以装备的武器，也取决于职业特有技能。最下方显示的是该角色在该职业下可以使用的所有技能。

特别需要注意的是：主动技能只有左键拖放至(或右键点击)中间的职业技能槽中才可以使用。而可以放置技能的多少，则取决于可用技能点的多少。

当玩家装备了技能后，技能点数会减少，可以将技能槽内装备的技能左键拖至(或右键点击)下方技能列表，这样卸载装备了的技能，技能点数就会相应增加。提升职业等级，可以增加技能点上限。

人物修炼

在对游戏的内容有所了解后，我们就可以开始修炼之旅了。在司马徽那里，我们会接到第一个任务，也是将星录中与司马徽有关的第一个剧情任务。跟随任务指引，在完成跑腿、杀怪等简单任务后，我们的修为便达到了10级，还能得到一个可爱的宠物。

PS：除了将星录任务，我们还可以在任务界面（快捷键Q）中寻找其他可接任务。

修为达到10级后，我们可以前往州府内政区，找到职业接引人，接取转职任务。同时，司马徽将星录任务也差不多到了最后一个环节：挑战桃坞小苑副本。

在一般情况下，玩家们会跟随任务指引，先完成副本挑战，然后骑着司马徽给予的小毛驴前往州府。对此，我有不同的看法。我认为：桃坞小苑副本（普通难度）虽然可以单人挑战，但副本里的怪物要强于野怪，未转职的新人单人挑战，费时费力。



角色创建界面



我是一个平民，也是一位甲士



主动技能要装进技能槽，才能施展出来



宠物属性图



接取转职任务

如果完成转职任务并更换装备后，再挑战此副本，效率要高于转职前。所以，我先徒步前往州府内政区，挑战转职任务。

无论哪个职业，转职任务都很简单，去野外杀几只怪就可以了。悄悄告诉大家，我们可以同时挑战带甲（可攻可守的战士）、百家（足智多谋的法术系职业）、侠客（高敏捷高暴击的游侠）、控弦（擅长远程物理打击的弓手）的转职任务，虽然暂时只能选取一个职业，但冲着那丰厚的经验值奖励，也是值得完成的。任务完成后，再将心仪职业的初始技能提升到2级（譬如带甲的强击），就可以转职了。

如何提升技能等级？每次战斗后，与角色手里武器相呼应的技能都会提升熟练度（比如法杖提升冰雹熟练度，大刀提升强击熟练度）；当熟练度积满后，就可以在司马徽或职业技能导师处，提升该技能的等级。因此，如果你有心仪的职业，请记得早点装备与之配对的武器。

转职成功后，就可以在接引人旁边的技能导师处学习新的技能。同时，请大家顺便在职业任务NPC那里接取职业任务。

在游戏前期，职业任务的内容很简单，无非就是跑腿、杀怪，每日10环，必须完成，都是经验值啊！另外，转职为带甲后，大家会在职业接引人那里接到一个坑爹的任务：突刺练习。那任务前期不太好完成，而且费时费力，建议忽略。

带着进阶职业的光环，我们就能很轻松地挑战普通桃坞副本了。桃坞副本共有三个场景，第一个场景一直往右走，可以进入第二个场景；第二个场景的岔路右边有一个宝箱，往左走可以进入第三个场景；第三个场景往前走，就能找到Boss猫儿怕。

猫儿怕虽然拥有爪击、遁地攻击、投掷匕首等绝技，但在转职后的我们面前，根本没有丝毫威胁。将猫儿怕轻松击败后，我们就可以去司马徽那里领取小毛驴坐骑与将军令奖励了。

得到将军令后，记得把它装备到将军令界面最上方的装备槽内。装备槽中只可以装备一张主将将军令和多张副将将军令。装备将军令后，勾选左上方的“启用将军令”，并且拥有充足的军粮时，将军令就能在战斗中发挥威力了。在战斗时，如果主将位放置了将军令并且该将军令拥有武将技能，积满怒气后，玩家就可以施展武将技；若主将将军令无武将技能，则在战斗时自动发动主将以及副将卡片的特技。

接下来的日子，继续修炼吧。将星录里的新任务记得完成，职业任务也别忽略，还有宝宝收集任务、宠物图鉴任务等等，都可以在任务列表中查询到。一边做任务，一边杀怪，不仅能获得大量经验值、金钱、职业声望，还能提升技能熟练度。

不知不觉中，我们就会迎来新副本Boss牙山君的挑战。我们的菜鸟生涯也就告一段落了。

综述

相信在看过以上内容后，大家应该对《桃园》有了一定了解，进入游戏后也不会觉得束手束脚了。同时我也知道大家还有许多疑惑，譬如：不是可以自由转职吗？为什么没看到相关内容。

没错，《桃园》是可以自由转职的。转职后的你，回到新手村找到村长庞德公，就可以回归平民身份。然后你再将心仪职业的转职技能提升到2级，就可以转职为另一职业了。

无论你转换多少个职业，你之前进阶的职业还是存在的哦，也就是说：除了部分职业专属技能你无法同时拥有，其他大多数绝技都可以交替使用。不过，我建议大家还是先将一个职业修炼到顶级后，再转换其他职业，免得在修炼进度上落后于人。

好了，就此搁笔。大家的疑惑，我会在今后的攻略中逐一进行讲解。希望每一个人都能愉快地在《桃园》世界里畅游。P



杀怪可以提升技能熟练度



不要错过职业任务



挑战猫儿怕



获得将军令



在庞德公处转职为平民

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环（游戏）校区

高学历不如好技术 好工作还需真功夫

游戏行业究竟需要怎么样的人才，需要哪方面的人才？我们针对目前去年上半年度游戏公司发布的近四千个招聘职位做出了对比分析。。

游戏行业技术类人才需求占三分之二

2011年上半年，游戏行业共发布技术性职位2578个。其中包括程序、美术、策划、测试等，占2011年上半年发布的全部招聘职位的67%。

非技术性职位共发布1283个，其中市场、运营、推广、行政后勤类职位，占2011年上半年发布的全部招聘职位的33%。由此可见，游戏行业技术类人才占据整个游戏公司招聘职位三分之二的市场。技术为王，有技术不怕在游戏行业找不到工作。

游戏美术类与程序类人才需求最大

技术性职位中，游戏美术人才的需求量最大，2011年上半年共发布了986个美术招聘职位，占总需求的26%；程序员的需求也非常大，2011年上半年共发布了相关职位招聘863个，占总需求的22%；而策划的需求相对以上两个职位较少，发布578个，只占总需求的15%；垫底的为测试类人才，发布招聘仅151个，占总需求的4%。非技术职位中，游戏产品运营类职位，发布招聘231个，占总需求的6%；市场人员（含媒介），发布职位需求195个；而推广员类人才，在慢慢淡出市场，需求数仅为总量2%。

3D类美术人才吃香

针对需求量最大的游戏美术人才，进行细分，看哪些美术职位需求量最大。

由于近年来3D游戏的火曝，游戏公司对3D类人才的需求量也提升了，2011年上半年3D类美术人才需求量最大，共招聘332人，占总美术人才招聘职位数量的34%；原画需求量招聘225个，占23%；随着玩家对炫丽的特效，华丽动作的追求，游戏公司对这两类人才的需求量也较大，游戏动作师与游戏特效师，招聘人数分别为150人与98人，占15%与10%。

另一调查显示，在游戏行业人才需求大增的同时，对人才学历的要求并没有太多的限制。大专、中专、高中及以上学历甚至无学历限制。这样使得更多的游戏爱好者可以投入到游戏行业中大显身手。

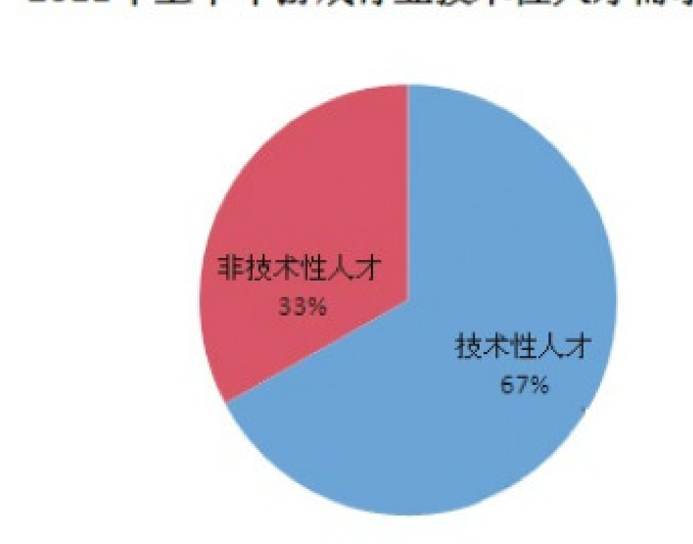
空有高学历不如一技在手，高薪工作还需真本领。

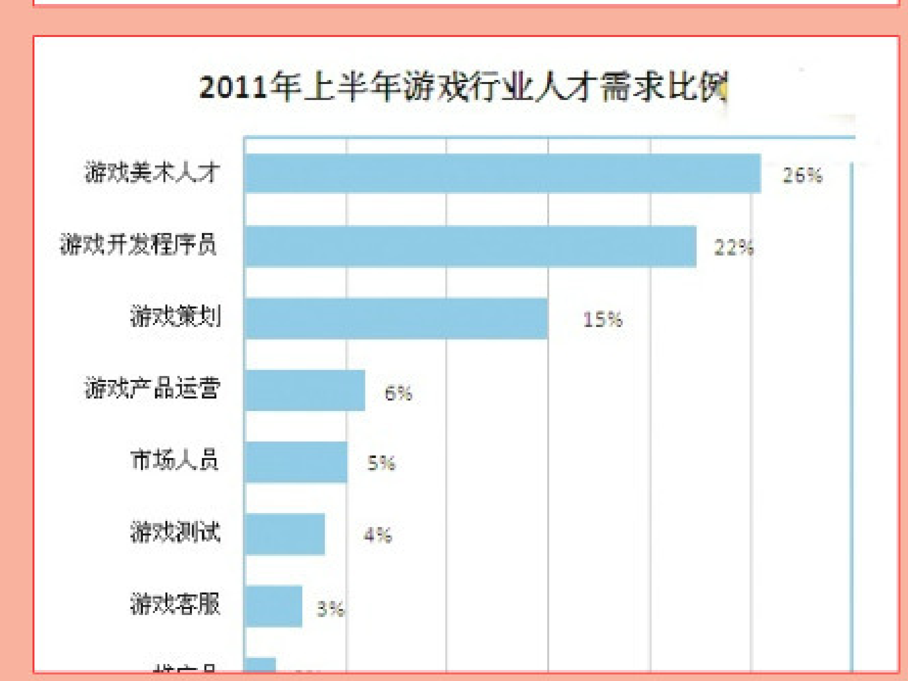
汇众教育作为中国数字娱乐职业教育专业品牌，自创建至今共计培养38900名游戏动漫专业人才，为国内1136家游戏动漫开发企业输送专业人才，自主研发了6版18套共289册游戏动漫教材，荣获多项国家奖励。作为北京直营校区之一，汇众教育北京北三环（游戏）校区成立8年来，始终专注于游戏人才的培养，在业内享有盛誉。2012年，学院与金山、盛大、完美世界、光宇华夏等100多家知名游戏公司订单委培，为签约公司输入实战性、实用性和专业性的游戏开发人才，进入企业参与一线游戏开发设计项目当中，也给学员提供了对口就业的捷径。为保证教学质量，学院授课教师全部具有五年以上的游戏开发经验，分别来自金山、EA、完美时空等国内外大型游戏公司。这批专家型师资队伍既有游戏开发项目实战工作经验，也具有极强的教学能力，可根据学员的实际情况因材施教，使其掌握最实用的知识和开发技能，学到大学根本学不到的实际技能，相当于具备一到两年的游戏制作经验。

建校8年，学生遍布全国三分之二的游戏名企，其中部分优秀学员已担任公司核心职位。虽然功成名就，技能在身，有很多已经走上公司管理岗位，但是他们依然不忘母校的教诲之恩，学院的栽培之情，时常抽空返校，将最新的招聘信息带到校区，例如：韩冰、李世卫、刘冉、张一楠、赵悦……他们不仅自己在规划的康庄大道上大踏步前进，且将学弟、学妹们也成功推到游戏制作的巅峰。

2011年行业人才需求图







汇众教育
北京北三环校区

网上报名
http://ot.gamfe.com/baom/235.html
现场报名
报名地址：北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层。
电话报名
汇众教育北京北三环（原劲松）游戏校区：010-51288995
官方网站： http://ot.gamfe.com
咨询QQ： 138506083
1554817983
1394822216

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村（游戏）校区

挥动翅膀 翱翔职场

学历在零工作能力面前变成一纸空文？如何将理论结合实践，培养自己实实在在的工作能力？下面看一看北京中关村（游戏）校区的朱鑫荣同学是如何改变自己命运的。

学历？能力？该何去何从

高中毕业后，为了丰富自己的阅历，也为了拿到一个更好的学历，以便在求职时增加自己的砝码，朱鑫荣选择了在某大学继续教育学院学习，可是在大学期间的学习朱鑫荣只是学到了一大堆的理论知识，实际操作的能力几乎为零。学历在苍白的能力面前变成了一纸空文，无任何说服力。面对就业的压力，朱鑫荣认识到唯有实实在在的能力才能助自己走进职场。无意间朱鑫荣知道了汇众教育，从小爱玩游戏的他决定到汇众教育北京中关村（游戏）校区继续深造。当时他认为将爱好转换为职业会是个不错的选择。事实证明，朱鑫荣当时的选择是正确的。

选择汇众，让能力决定未来

走进汇众后，朱鑫荣选择了游戏美术设计专业，在强烈的科技氛围，浓厚的学习氛围中，朱鑫荣踏实的走过了一年。从以前的游戏玩家，到现在自己设计游戏中的场景，角色的转换使朱鑫荣对课程有着极大的兴致。兴趣让学习成为了一种享受，朱鑫荣在这一年中学到了扎实的游戏美术设计方面的知识，并制作完成了大量的作品。一年的时间在这种忙碌的学习中很快结束了，当台湾大宇资讯来学校招聘时，朱鑫荣凭借自己出众的专业知识征服了负责招聘的大宇经理，顺利入职，担任3D场景师的职务。朱鑫荣开始了他的职场之路。

能力至上，成就职场

如今的朱鑫荣已经是一个职场白领了，做喜欢的工作，拿满意的薪水。这对于一些有着高学历的大学生、硕士生也是可望而不可求的，谁又能想到一个只有高中毕业的学生让这些梦想变为了现实。能力，代表着一种生存的手段，它不等同于学历，学历固然重要，可是现实中社会需要的还是有能力的人才。朱鑫荣曾经这样说过："如果你还在为不知道选择一个继续教育学院拿学历还是学习真正技能从事自己喜欢的行业苦恼，我想大家能够参考下我的经历。我选择了汇众教育北京中关村（游戏）校区，在老师细致专业的指导下，我获益匪浅。在校期间，实际项目的操练、诸多的企业来学校选聘人才，这些都让我对以后的就业充满信心，可以毫无后顾之忧的专心学习。谢谢我的母校，是她让我具备了踏入职场的能力，给了我工作，给了我希望。"

朱鑫荣的成功不是偶然，在现实中的学历能力PK中，我们可能更倾向于学历，可是最终决定我们是否能够在职场中走的更远的是能力。一纸文凭很苍白，没有能力的护驾它就是一张纸。朱鑫荣及时的转变了思维，分清了轻重，所以，找到了应该努力的方向，最终实现了他的梦想。

台湾大宇资讯简介：大宇资讯自1988年4月成立至今，已有20多年的历史了。它从创始之初100万元资本发展至今，不仅成功上市，总资本达到4.7亿元，而且它研发出的如《仙剑奇侠传》《轩辕剑》《大富翁》等脍炙人口的系列大作被广大的游戏玩家所认可。产品的视角随着科技时代的进步从PC Game拓展至Console Game、Online Game、Mobile Game及Casual Game等范围。

汇众教育北京中关村（游戏）校区简介：

2004年6月，汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；2007年底，公司获国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

北京中关村(游戏)校区作为汇众教育北京直营培训中心之一，长期致力于游戏人才的开发与培养，数年来已为业内培养大批游戏制作精英，遍布新浪、搜狐、完美世界、金山、网易等各大知名企业，并深受广泛好评。凭借得天独厚的地理和科技优势，学院已与全国500家游戏公司达成长期战略合作协议，以完善的就业推荐服务，让您站在更高起跑线！

学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
北京公主坟（游戏）校区

占领游戏教育的新高 公主坟校区获“最佳”称号

汇众教育结合市场需求，以快速、精准掌握专业技能为培养目标，不断更新升级的教程、稳定雄厚的师资、丰富的项目实训，完美的结合并诠释着“实用”型人才的概念。

在汇众教育这个全国性质的院校家庭中，首批全国直营校区之一的北京公主坟校区，更是凭借七年的教学管理经验，为全国的游戏企业输送了大批合格学员，让学员快速掌握游戏从业者必备的技能，毕业学员薪资不断有所突破。做教育就是做口碑，院校教师本着对学生负责，对家长负责的态度，兢兢业业的工作在一线。不管是教学管理，还是就业服务，都做好每一个细节，让学生一毕业即拥有相当于企业两年的工作能力，能够轻松上岗。

2011年末，这个老牌校区，更是以优异的成绩，名不虚传的位列汇众教育之首，喜获“全国最佳培训中心”的殊荣。回顾这一年来，师生的共同努力也是大家有目共睹的。我们深刻的认识到目前在激烈的人才市场竞争当中，职业教育作为学历教育的补充的重要性。教学部的任课老师和班主任每天都会针对班里的学生听课情况等进行细致的沟通，使班主任可以随时了解学生的心态帮助他们端正学习态度。而且每周还借全体教师大会，彼此交流学生在校情况，针对基础相对薄弱的的学生采取有效的解决方案。老师们利用休息时间来给学生补课，以此带动后进生，缩小学习差距。用老师们的话说“我们辛苦是一时的，学生的收获和幸福却是一生的。”

北京公主坟（游戏）校区的学员来自全国各地，每个学生都是一个家庭的希望，班主任老师亦深感家长的寄托，给家在外地的学生家长经常打电话做家访工作，让远在千里之外的家长能够真实的了解到孩子在学校的表现并配合学校共同来勉励学生努力学习。他们凭借非常丰富的教学及管理经验，严抓考勤关及课堂上的听课情况，保证出勤率决不能让一个学生掉队。学校也组织各种校内校外的活动，大大的提升了学生的团队意识和荣誉感，使得整个学校的学习氛围其乐融融。学生在学习心得中提及：“我觉得学校真的是站在我们学生的角度做了很多事情，这是我之前想不到的，也让我重新对职业教育有了新的认识。这里学到的不仅仅是知识和技能，更多的是胜任工作、适应社会的能力。学校提供各种机会让我们接触了不少游戏业界的前辈。这点也是汇众教育与其他培训机构最大的不同之处——游戏学院聘请的讲师都是在游戏界内有一定成就的资深游戏制作人，

“就业才是硬道理”，我们的就业部老师有着极其丰富的就业经验。结合不同的企业文化及应聘技巧来促进学生的就业工作。其中有多名学生在学习到一定阶段之后还没有毕业就已经成功就业。目前已和200家游戏企业建立关系为学生提供就业平台还会邀请游戏公司的技术人员来给学生做一些讲座，让他们时时的了解到游戏公司的需求。让他们根据自己的兴趣和特点及企业的实际需求来有针对性的进行学习。游戏培训机构与传统教育的结合才是游戏人才最好的培养方式。目前汇众教育的毕业学员已经在全国大中型游戏企业成功就职，部分学员甚至已经跻升到高管职位。

成绩的取得绝非偶然，我们真正在细节上下了功夫，也收获了成就。我们真正能够坦然的面对每个学生和家长。长远的讲，也为中国的游戏事业培养了后继人才。这或许是对我们辛勤付出的最有价值的回报了。新的一年，充满传奇色彩，也有着新的机遇和挑战，汇众教育北京公主坟校区全员已整装待阵，相信明天的我们会创造出更大的奇迹。

游戏高薪签约班：

招生对象：应届及往届毕业生，热爱游戏制作的在职、待业及转行人员；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

就业方向：游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

学生作品展示





汇众教育 本期推荐校区

武汉 游戏动漫校区

如何在职场如鱼得水

薪水是衡量一份工作是否优秀的重要条件，但不同的工作有不同的薪水标准，不同的人对薪水要求也不同，因此一份工作的薪水究竟是否够用，自然也要从多方面来考量。

“为什么总是找不到适合的工作

某职业规划师数据统计显示，有36%的应届毕业生因为缺乏实际工作经验而难以得到工作，很多大学生缺乏基本的就职能力、职业素养，招一个大学生得花上半年甚至更长的时间使其完成从学生到职场人的角色转变，对于企业而言时间成本太高。

可学什么能高薪就业呢？

因此要想转行、跳槽，首先要先弄清自己的优势与特长，劣势及不足，从而取得竞争优势，准确的评估自己掌握的专业知识和技能，了解自己的个性特征，才能够实现个性与职业之间的匹配。就像在一片大森林里转来转去，找不到方向，甚至转错了方向，走错了路，有的人从此掉进沼泽地，有的人转了个大圈，再回头就赔上时间成本，落在同一起跑线人的后面。

游戏动漫资深专家解读产业发展趋势

游戏动漫业内资深人士根据自己对中国动漫游戏产业人才发展和企业需求研究，对国内动漫游戏产业人才现状进行了细致而客观分析。他指出，在我国，动漫游戏产业经过了早期的探索和成长，开始走向成熟与发展，并与文化产业相融合，形成了独特的动漫游戏形式。但是由于动漫游戏产业是一个新兴行业，没有传统行业那样大量的相关专业人才储备，因此金字塔形状的动漫游戏人才结构，各个级别的人才都呈现出了不同程序的紧缺，造成了整个产业人才不足，导致我国动漫游戏产业发展成为一大重要瓶颈。目前国家政府已经开始意识到游戏动漫人才缺口问题，并将游戏动漫行业作为“十二五”期间经济发展的目标之一。

全新的人才培养模式 助您直达高薪职场

人才培养模式的改革和创新依然是现行高职教育发展的薄弱环节。汇众教育董事长李新科先生提出了独创的“云培训体系”，是一种全新的人才培养模式，它不是传统培训模式的简单延伸，而是借助于全社会优势资源的整合。将用人企业、培训机构、高级人才的优势整合在一起，通过网络、实战相结合的方式来培养企业需要的人才，给学员提供一种更广阔、更便捷、更多元的学习途径。

为了实现这种教学模式的创新，推动我国教育事业的发展，汇众教育研发团队花费了5年的时间探索和沉淀，专门推出了一个利用网络游戏技术开发出的互联网教育平台——“云世界”，作为实现“云培训体系”的载体。在“云世界”里，学员、教师、家长、企业、社会都是参与者。学员在这里完成作业，与其他人交流(交易)，与其他学员比“薪资”，甚至可以在“云世界”中组建自己的“远程开发团队”来完成自己的项目作品；教师可以在这里布置和批改作业及项目作品；家长可以在这里观察或监督孩子的学习过程；企业可以在这里找到适合自己的开发人才；社会可以在这里获取自己想要的学员或教师完成的开发资源。

武汉汇众，改变您人生的一个支点

武汉汇众游戏动漫学院自成立以来，培养了数百名专业人才，毕业学员就业于国内知名动漫游戏企业，如巨人、金山、盛大等。学员就业城市包括上海、北京、深圳、广州、武汉等地，国内300多个城市，3000余家动漫游戏企业为武汉校区学员推荐就业打下了坚实的基础。所有进入武汉校区的学员，均可以享受到毕业推荐就业的权利，顺利实现快速、高薪、满意就业。

汇众教育武汉校区（游戏开发V5.0 动漫设计V1.1）课程体系特点

多实践：整体化内容多；个性化作品多。

低基础：无需美术基础；无需电脑基础。

易学习：知识讲解简循序渐进，多案例、多角度。

兴趣浓：技术可视化；作品阶段化；案例商业化 。

多成果：项目练习综合项目制作。

学生作品展示





地下城守护者Online ■制作：美国艺电 ■运营：网龙网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演 ■游戏状态：不删档测试 ■官方网站：http://dk.91.com/

《地下城守护者》全职业解析

■北京 faith

《地下城守护者Online》游戏中的职业分为战士系和法师系两个方向，每系都有3个职业可以选择，而通过自由转职系统，玩家最终可以掌握每系中的全部3个职业。

双刀领主

职业特点：控制和反控制能力优秀，拥有出色的爆发力，适合使用双持高速武器，是最擅长单打独斗的职业。

职业点评：双刀领主是刺客型职业，手持两把轻灵的快速武器，配合自身出色的高输出技能，能够瞬间将单个敌方目标置于死地，是1V1的好手。同时，双刀领主也是近战职业中控制能力最强的职业，控制，保命，加速技能一应俱全，能够游刃有余地游走在敌人的周围。

巨剑领主

职业特点：可以迅速实行群体打击的强力攻击者，适合使用高伤害的双手武器，但控制与反控制能力欠佳。

职业点评：巨剑领主是战士型职业，手握重型双手武器。强大且数量众多的AoE技能，能够瞬间将多个敌方目标置于死地！另外，巨剑领主拥有战士系中少有的AoE能力，杀敌刷怪势如破竹。但是，巨剑领主比较缺乏保命和控制技能，需要队友的保护和配合才能发挥出威力。

巨盾领主

职业特点：伤害较低但拥有众多控制能力与吸引怪物仇恨的独有技能，出色的生存能力可以担任控制型坦克的角色。

职业点评：巨盾领主是强力的坦克，长矛或大锤配合巨盾攻守兼备，虽然攻击力较低，但拥有不败意志和守护之心的技能，让巨盾领主的生存能力大大提高。虽然巨盾领主能抗能打，但过于依赖组合技，持盾冲击、破剑打击、盾牌猛击和盾牌狂舞一系列技能进入CD之后，巨盾领主必须用肉体硬吃敌人的反扑。

毁灭领主

职业特点：拥有最强的伤害能力与最丰富的区域攻击技巧，但生存能力低下需要在队友的协作下才可以发挥作用。

职业点评：毁灭领主是擅长AoE的巫师型职业。高攻击、大范围的AoE技能让毁灭领主轻松秒怪，是队伍中首席的DPS。但是毁灭领主耗蓝有点吓人，10个毁灭9个缺蓝。没有蓝的毁灭，会被最猥琐的野怪推倒在地……

元素领主

职业特点：拥有最灵活的技能组合，擅长保持距离进行远程打击，需要较高的操作技巧才可以发挥其威力的角色。

职业点评：元素领主是传统意义上的大法师，使用法系武器。元素领主是最考验操作和意识的职业。配合自身出色的控制技能和操作，能够控制多个敌方目标。拥有寒冰枷锁、寒冰魔环和闪现等风骚技能，能让所有的敌方目标无法近身。但是，如果谈到单体输出和群体AoE，元素领主恐怕就没什么发言权了。

恢复领主

职业特点：唯一拥有多种治疗与辅助技能的职业，在向队友提供帮助的同时也具备强大的控制能力。

职业点评：恢复领主是游戏中唯一的医生职业，也是游戏中生存能力最强的职业，没有之一。治疗之光和愈合之风的技能，让恢复领主轻松保持高昂的血量，再加上护体圣盾的支持，恢复领主坚挺异常。但是，拥有众多恢复技能的恢复领主并不擅长进攻，独自打怪时，恢复领主显得效率不高。P



《地下城守护者Online》一系三职示意


双刀领主爆发力出色


巨剑领主能有效进行群体物理打击


巨盾领主拥有出色的生存能力


毁灭领主拥有最强魔法攻击

兵王 ■制作：巨贤网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：尚未测试 ■官方网站：http://bw.zqgame.com/

《兵王》像野狼一样战斗

■北京 faith

想在军战中取得胜利，就要像野狼一样去战斗，团结，执着，狂傲，狠戾，狡诈，拼搏……整个军战过程中，掌握好战斗节奏，对结果至关重要。

《兵王》游戏以PvP玩法为主，提供了多层次多类型的PK内容，包括从单人、团、军，到国家等人数逐步扩大的各个层次的战斗。除了场面宏大的国战，竞争残酷的血战外，军团战也颇受玩家欢迎。军战的报名时间为周三，周六的00:00～20:00，开战时间为20:30～21:00，由军长到战争狂人西德勒处进行报名，根据五大国家每个军的等级、积分、实力进行配对，若是配对未成功，如报名军团的数量为奇数或者找不到与本军实力平等的军团，则获得平局奖励。

军战的窍门

人数与团结——千万只蚂蚁抱团啃死一头大象

虽然说配对成功的两个军团，在等级积分上不相上下，但是两军参加战斗的人数会很不一样，这就造成双方实力的差距。俗话说得好“猫吃老鼠，老鼠吃大象。”只要人数上能够绝对压倒对方，胜算基本可以到100%。这种时候，宣传显得非常重要。在军战前一天和当天，国王最好能提前做好宣传工作，在游戏内外的聊天频道进行持续性喊话，甚至可以给出适当奖励，鼓励成员们参战。

在人数占有绝对优势的时候，所有人集中去攻打敌方的守护将军吧，本方将军不用管，让魔炮放几个闪电炮塔守着就行。在攻打将军的时候，由速度快如闪电的魔刃负责放风，术士、枪手等远攻职业负责清理过来的敌军，战士等近战职业负责全力输出将军。

统一指挥——实力相差不大时迅速抢占积分点

在双方实力相差不大的时候，一定要上YY，由军长统一指挥。在两军平衡的僵持局下，守卫将军很难打下来，这时候就需要看谁能抢占更多积分点了。军战开场是抢占先机的关键，军长需要事先分派好人手，号令所有成员（除了魔刃外）向上路还是下路积分点冲刺，不然，战力分散会导致两路积分点都夺不到、守不住，而所有的魔刃则利用职业优势，用疾速、隐身技能抢占另外一路的积分点与复活点，强化装置则由进军战比较后面的成员去夺取。两条通道的积分点，只要能守住一个，再时不时地偷袭另外一个，取胜几率会高很多，如果遇到抢占积分的最后关头，两军积分都差不多的话，能无限复活的军团成员一定要尽快复活。

战术与运气——灵活运用碉堡攻击敌方战力

在本军的人数、实力与敌方军差距较大时，攻打难度不小，但也不是没有取胜的办法。敌方依仗人数优势，会全力冲刺我方的守卫将军，而忽略积分点、复活点等。这时候，军团可以分出四路人手。

第一路在守卫将军的两旁有两门碉堡，战力弱的玩家事先进去碉堡里，对过来攻打守卫将军的敌方玩家进行攻击，伤害值不小，阻止他们攻打将军。

第二路魔炮职业玩家开无敌，放闪电炮塔，吸引敌军仇恨，无敌快结束的时候来个自爆技能，造成大范围伤害，拖延他们的攻击速度。

第三路魔刃职业玩家抢占两路积分点，能从本方基地冲出去的战士可以为魔刃开路，帮忙偷袭积分点。

第四路术士、牧师、枪手等远攻职业留在基地，对攻打将军的敌军进行游击式攻击，打死一个是一个，若是他们比较多人冲过来，迅速回到基地的安全区域。

总之尽量拖延敌军攻打守卫将军的速度，运气好的话，让他们无法在规定时间内杀死将军，积分较多的军团就会获胜了。P


炫酷兵王


打军战赢战争勋章 换坐骑辉煌战车


魔幻风格浓郁


合力攻打守卫将军


军战积分点

功夫英雄 ■**制作：**大承网络 ■**运营：**空中网 ■**游戏类型：**大型多人在线角色扮演游戏
■**游戏状态：**内部测试 ■**官方网站：**http://hero.kongzhong.com/

《功夫英雄》初级副本全解析

■北京 faith

空中网旗下竞技网游《功夫英雄》已于3月4日进入了内测阶段，对于游戏内的副本相信大家一定存在很多疑惑，今天我们就带给大家一个副本的全面解析，希望对玩家有所帮助，一触即发的战斗，一起来享受吧！

先祖密室副本

副本入口：佛山城（2645,2100）

副本进入等级：18级

副本消耗疲劳值：33点

副本奖励：大量经验及优秀属性的装备

副本背景：陆家曾经是佛山的名门望族，但是由于某些原因而致使家道中落，时至今日陆家早已没有了昔日的权势。陆家后人为了恢复陆家从前的地位不得已开启了他们先祖遗留下来的密室，他们希望能从中找到一些曾经的辉煌。

副本流程：需要至少三人都是18级以上才能够可以进入先祖密室副本，进入副本后沿着指定箭头指引的路线行走可以遇见第一个副本Boss陆麒，当玩家击败Boss陆麒后会在副本中出现指引箭头引导玩家前去挑战第二个Boss陆麟，当玩家将陆家两兄弟击败后最终的大门会打开。其中的宝箱可以点击5次让5个队友都获得对应的奖励。

青帮水寨副本

副本入口：佛山（2645,2100）

副本进入等级：28级

副本消耗疲劳值：33点

副本奖励：大量经验及优秀属性的装备

副本背景：恶水相隔，船寨相依的险峻之地。欺行霸市的青帮便是盘踞在此（青帮水寨）。寨中高手众多，臭味相投的佛山一霸——雷老虎把守着此地的关口要道。还有被蛊惑的腿法一绝的功夫高手鬼脚七，而真正掌控这一切的幕后黑手则是武林恶徒——白眉道长。

副本流程：需要至少三人都是28级以上才能够可以进入青帮水寨副本。进入副本后沿着指定路线可以遇见第一个副本Boaa雷老虎，当玩家击败Boss雷老虎后会在副本中出现指引箭头引导玩家前去挑战白眉道长幻象，白眉道长幻象进入战斗后会消失并将玩家传送到第二个Boss鬼脚七面前，击败鬼脚七后沿着副本中出现的指引箭头再次寻找到白眉道长，顺利击败白眉道长第三个形态后出现奖励提示并出现获救的少女。

音羽瀑布副本

副本入口：京都（840,742）

副本进入等级：38级

副本消耗疲劳值：33点

副本奖励：大量经验及优秀属性的装备

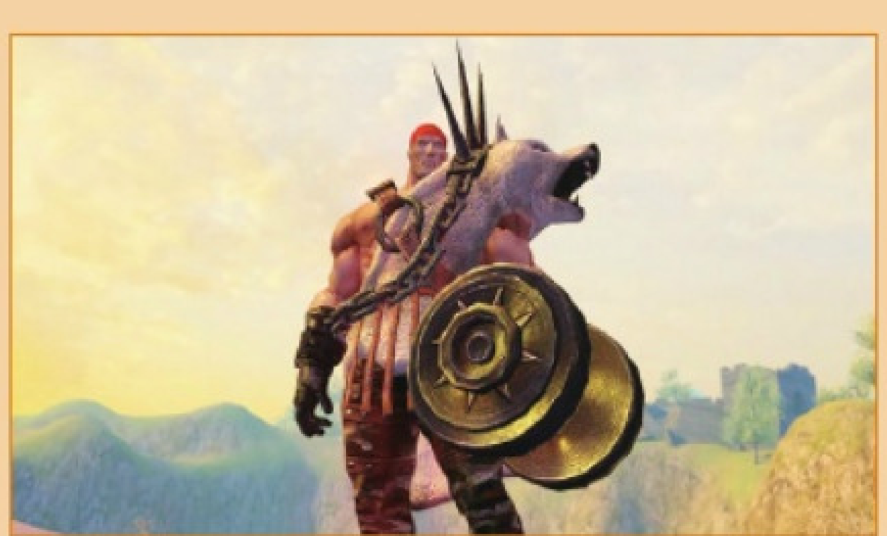
副本背景：看似平静的瀑布后面其实隐藏这不可告人的秘密。征夷大将军德川家康不甘心之前的失败继续着自己扩军的计划，而且这次他还特地花重金雇佣了用心棒以及利用了傀儡师橘左近对于幕府的愚忠来防止玩家再次破坏他的计划。

副本流程：需要至少三人都是38级以上才能够可以进入音羽瀑布副本。进入副本后沿着指定路线杀一定的关键怪物后（不需要击杀全部关键怪物）可以遇见第一个副本Boss用心棒。当玩家击败Boss用心棒后会在副本中刷出橘左近。当玩家击败Boss橘左近后会在副本中刷出德川家康（无论哪种选择），玩家找到家康后将其击杀领取相应的奖励同时可以通过家康后面的传送门离开副本。


白眉道长


百地三太夫


传教士潘德荣


大力士洛斯基


德川家康

ChinaJoy

ChinaJoy Cosplay嘉年华开启

■北京 faith

作为ChinaJoy Cosplay嘉年华全国比赛的序幕活动——ChinaJoy Cover Coser封面大赛为全国的Cosplay爱好者提供了优秀的展示平台。

作为ChinaJoy Cosplay嘉年华全国比赛的序幕活动——ChinaJoy Cover Coser封面大赛为全国的Cosplay爱好者提供了优秀的展示平台，邀请了全国各大动漫媒体进行联合报道，为广大的动漫爱好者带来了一场全国顶级的Cosplay摄影精品欣赏秀。

同时，优胜作品将出现在ChinaJoy Cosplay嘉年华全国比赛的相关报广宣传中。本届封面大赛在继承往届大受好评的个人专区、社团专区、静态电影，摄影达人、幕后英雄之后，全新副本“Cosplay星象馆”“Cosplay基友帐”重装来袭，网罗全国各地Cosplay新秀达人和Cosplay粉丝人群，开为您讲述Cosplay台前幕后的精彩故事。

ChinaJoy Cosplay DV大赛的开设弥补了一直以来ChinaJoy Cosplay系列赛事在视频方面的空白，同时也让所有Cosplay的爱好者们参与比赛的方式更加多元化，并给广大的动漫游戏爱好者带来另一种风格的视觉享受。

第五届ChinaJoy Cosplay DV大赛在广大Coser的期待下，即将拉开序幕。请各位Cosplay爱好者们赶快拿出你们的DV，用你们的镜头，抒写对Cosplay无限的热爱吧。

ChinaJoy Cosplay DV大赛为所有热爱Cosplay人们打造了一个展现自我，张扬个性的舞台，并邀请动漫资深人士组成大赛评委团。为鼓励ACG爱好者借助Cosplay影像作品展现丰富、自由的个性化视角，和独特的创意和思想，大赛设置金银铜奖、最佳剧本奖、最佳表演奖等奖项。

ChinaJoy Cosplay嘉年华作为ChinaJoy上最大的配套活动，自2004年开办以来，今年即将迎来十周年大庆，从第三届开始，ChinaJoy Cosplay在全国开始开设分赛区。

大赛发展的目标是创建Cosplay文化品牌，建立Cosplay在中国认知度、美誉度；推动中国成为游戏强国、文化强国的建设；促进青少年与世界的交流；让全球热爱艺术的青少年尽情参与，开创中国文化产业新模式。

2012 ChinaJoy Cosplay嘉年华在北京、东北（长春、沈阳、哈尔滨、大连）、江苏、杭州（福建、厦门）、湖南、西安、重庆、华南（深圳、广西、广州、海南）、西南（成都、贵州、云南）、上海、山东、华中（武汉、郑州），共设有12个赛区，覆盖20余座城市。

全国总决赛将于2012年7月26日至7月29日在上海新国际博览中心ChinaJoy展会上举行。届时，将有来自全国的32组顶尖社团共计1000多名选手参加比赛。

经过4天的激烈比赛，最终将决出金、银、铜以及各类单项奖。与此同时，国内数百家媒体的也将对本次大赛的盛况进行报道。

2012 ChinaJoy Cosplay嘉年华的主题曲也将与大家见面——为了所有坚持梦想，敢于努力追梦的一代人谱写。

由ChinaJoy特约制作，作为ChinaJoy Cosplay嘉年华十周年向所有Coser的献礼之作，据悉，该主题曲由国内少女组合“Lunar”倾情演绎《我们的神话》。

10年来ChinaJoy Cosplay嘉年华从最初的单纯展会现场表演展示，发展到国内规模及影响力最大的Cosplay赛事，正是因为所有对ACG有爱的孩子们的热情支持而一路走来，这是你们的舞台，你们一定能实现属于自己的神话。


LALA二世 蓝之驱魔师


每年ChinaJoy现场的Cosplay舞台都是人满为患


每年Cosplay嘉年华决赛场地都云集了大量的美女帅哥，绝对是养眼的最佳去处


每一场演出都十分精彩

征途2 ■制作：巨人网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zt2.ztgame.com/

《征途2》上兵伐谋

■北京 faith

《征途2》作为目前最火爆的大型网游一直备受玩家喜爱，特别是万人国战系统，更是许多玩家的激情所在。但如何打好一场漂亮的国战，如何在激情中再获激情，一直以来是许多玩家探讨的话题。

第一计——诡兵伐谋

俗话说，眼观六路，耳听八方。要打好一场国战，首先必须做到耳聪目明。除了在战前进行必要的准备行动，动员国民进入统一的语音频道进行统一作战外，就是要做到知敌于先。所以，提前安插人手（也就是作为我们俗称间谍一007）进入敌国语音指挥频道才是制敌良策。只有如此，作为进攻方的我们才可以及时了解敌人防守的计策和动向，做到制敌于先，为攻城战的最后胜利奠定良好的基础。

建议：俗话说，兵贵神速。所以在安插间谍时，间谍最好由进攻方指挥同时担任，减少了中间的传递环节，这样可以最快的速度调动部队与敌人周旋。

第二计——出奇制胜

作为进攻方，国战中远征作战，不占天时地利，所以用最快的速度占据地利成为国战攻城的首要任务。

国战进攻时占据地利，就是指拿下敌国的炎南村、柏西村、王城戌卫官这三个复活点，使己方大军能够在王城复活，以最快的速度组织进攻。而作为炎南村、柏西村往往敌人不会安排重兵把守，因为这两个复活点毕竟距离王城还有不少距离。所以这两个村子国战期间安排一至二个家族就可以轻松拿下。

而唯一不好进攻的则是王城戌卫官，那里敌人往往会派遣重兵把守，拿下后系统会在几分钟之后拉出召集令，所以大军集体进攻王城戌卫官耗时太多。这里就需要打一场称之为"鬼剔牙"配合战了。何谓"鬼剔牙"，就是指安排我们的琴师、舞娘潜行至王城戌卫官附近，利用隐身、无敌等技能拿下王城戌卫官后，国王立即拉出召集令，这时所有攻城兵马会立刻来到王城戌卫官的复活区，给防守在此的敌人致命一击的同时占领城内复活点。

建议：国战之前提前安排人马进驻炎南、柏西和王城戌卫官附近，国战一打响就立即占领柏西、炎南和王城戌卫官，为之后的进攻赢得时间。国王+琴师配合夺取王城戌卫官，制胜的关键就是国王的召集令，所以作为一国之主，要时刻关注屏幕上方的提示，一旦出现占领王城戌卫官的提示就立即拉出召集，方能成功。不过，小记认为最好的配合无疑就是国王本身就是琴师。

第三计——声东击西

拿下王城戌卫官后应立即安排兵马防守防止敌人反抢。与此同时，也进入了国战最激烈的对战，作为进攻方首要目标就是击杀禁卫队长、大将军王取得国战胜利。而敌人在丢失王城戌卫官必将重兵防守禁卫队长。此时我们就采取声东击西之计，攻城大军主力以禁卫队长为中心与敌人进行作战，而分兵几个家族以小股兵力的形势从下水道或是其它途径攻击大将军王。这就是所谓的斩首，因为大将军王是整个国战胜负的关键，当然就是脑袋了。

大家都知道在禁卫队长不死的情况下，大将军王下降一定血量，系统就会拉守方召集，所以我们的小股部队的目标就是打到大将军王拉令。大将军王拉令后，防守的敌人会有大批吸引至此，而这时禁卫队长那边进攻方的主力大军压力会骤减，从而为拿下禁卫队长取得了时机。

建议：此为声东击西之计，所以不要安排过多的人马首先攻击大将军王，这样会造成禁卫队长处进攻乏力，得不偿失。

"三板斧"一出，基本上搞定了攻城战的所有外围，那么剩下的就是全力进攻大将军王了，毕竟那才是胜利的最终目标。


兵贵神速


关键位置拉令可以大幅提高战斗效率


将禁卫队长击杀后打国王会轻松许多


灵活应用下水道可出奇制胜


卫戌宫十分重要

征途 ■制作：巨人网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zt.ztgame.com/

《征途》升级也赚钱

■北京 faith

4月21日《征途》迎来六周年盛大庆典。而在3月16日就展开的周年庆庆典活动中，特别在两大新区中推出了“新区玩家升级返还现金”的福利活动……

玩家只要在活动时间内，登陆游戏后至清源村“返现使者”处报名参加“新区升级返现金”活动，并且当玩家当前阶段的“历练值”达到相应要求后，即可领取相应的现金奖励，届时只用在弹出界面填好个人信息让官方在活动后直接银行转账即可。通过对活动了解我们会发现，只要你在活动期间把握好时机，将个人等级冲的越高，历练值做的越多，个人最终获得的现金奖励也将越丰厚。“国战”“家族运镖”“太庙搬砖”“国运运镖”都可以增加“历练值”。

万人国战——激情火爆奖励多

将相互敌对两个国家分为A国和B国，A国向B国发布国战后，第二天的20点15分系统将开启A国攻打B国的战争，届时A国所有玩家进入B国的王城，目的为占领其王旗，B方防守王旗，王旗会根据占领方还是进攻方占领而恢复生命值或扣除自身生命值。就这样在一夺一守的实力对拼下由王旗的生命值和战斗时间确定哪一方的最终获胜。国战结束后，B国可以向A国发起反攻战，这时候B国全体玩家也可以传到A国王城，一样的打法。这样就相当于A国和B国一天内一共参与了两次国战。玩《征途》新区，一定要选一个好战的国家，而楚国和汉国就是首选，这样经验和历练值就会双丰收。

家族运镖——全家齐心都享福

进一个人多的家族是玩《征途》的必须选择，人越多参与家族活动获得的经验奖励也越多。其中，家族运镖就是这样，晚上20点后至21点这一个小时内进行家族运镖，将会有比其他时段进行家族运镖更高的经验加成。在玩《征途》新区的时候一定要提前组团，可以通过各大征途论坛、贴吧等征集好战玩家一起玩新区；也可以进入一些游戏公会，那样就会更省心更团结了。

太庙搬砖——偷袭更带劲

太庙搬砖是一个获得经验最快最丰厚的任务，届时只要个人去敌对国家的王城太庙进行拆砖，拆砖成功后回到自己国家太庙处交付即可。太庙搬砖成功后角色头顶将可以看到一个悬浮的砖头，砖头分白色、蓝色、黄色、绿色和紫色品质，其中紫色砖块交付后将获得当前等级最高的搬砖经验奖励。搬砖后若不满意，可到“太庙石匠”处进行换砖，经过不断的换砖就可以换出你满意的品质。

国运运镖——举国上下总动员

没有国战的话一般晚上20点开国运最好，当然国运镖车也可以在盟国拉，如果感觉不安全，盟三个国家的领导可以每15分钟开一个国家的国运，但前提是要15分钟安全时间内三国人都必须拉完一车。这样就可以保证三车都保质保量的完成。跟搬砖的砖块类似，国运镖车通常可以拉到白色、蓝色、黄色、绿色和紫色的，当然《征途》最高品质的镖车是橙色的，能拉到那就是RP非常好了。

替身宝宝——经验飞涨全靠它

30级后每升10级都会免费获得一定的替身宝宝时间的奖励，每个角色可以拥有两个替身宝宝，用这些替身宝宝可以开启自动修理，来让刷怪挂机的时候自动修理自己当前的装备，还可以让好友玩家领养，从而获得更多的升级经验。

当然，高经验的任务还有很多，但以上这些任务和活动只要你有时间有精力去参与完成，基本就可以实现高效升级了。升级快了，等级领先了，装备也就更容易做了，届时完全可以组团将本区的所有Boss包场，Boss爆出的稀有物品（如工资红包等）足可以让你提前返利了。



搬砖的任务不但收获颇高，还非常刺激



国运拉车的场面非常壮观



当等级较高之后就可以进行一些类似于屠龙的活动



打Boss可以获得很丰厚的奖励



国运很关键

心灵杀手Alan Wake**类型**动作**制作**Remedy Entertainment**发行**Nordic Games**发售日**2012.2.16

编剧的“大师风范”

在“PC版约等于免费版”的历史背景之下，以“高清完全版”方式登陆PC平台的《心灵杀手》创造了48小时即收回移植开发成本的奇迹。其中，山姆·雷克的编剧工作可谓功不可没。

■江苏 防弹手柄

我喜爱进入另一个世界，我爱神秘难解的事物。所以我不太喜欢事前知道得太多。我喜欢发现的感觉。我认为这是连续的故事最棒的地方之一：你可以进入故事，然后愈来愈深入，愈来愈深入。你开始感受到它的神秘，事情开始浮现。

——**大卫·林奇**

整个《心灵杀手》（以下简称AW）的场景布局，是上世纪90年代经典美剧《双峰镇》的翻版，你可以找到Bright Fall与Twin Peaks这两个舞台之间的诸多相似之处：二者均为设置在华盛顿州西部山区之中的虚构小镇，雪山雨林的秀丽景色与主角艾伦口中“每一个人都相互熟知”的小型社区，似乎并没有太多的故事卖点。然而这种与世隔绝的朦胧感，正是编剧调动观众（玩家）想象力与探究欲的法宝。人烟稀少，浓雾弥漫，祥和宁静，飞禽走兽常出没于林间的世外桃源，妻子爱丽丝希望艾伦能够在这里修养身心，治愈自己在上一部热卖作品之后就患上的创作障碍。在踏上亮瀑镇的第一刻起，艾伦就感受到了与大城市截然不同的生活情调。整洁的道路，明亮的小木屋，优美的生活环境，舒适的生活条件。渡轮上遇到的电台文学节目主持人，茶餐厅中狂热的女粉丝，气氛看似够和睦，而诡异的气氛也在空气中飘动。这个小镇究竟藏着怎样的秘密？谁知道呢，瀑布一路往下砸，脚下的深潭永远是不可测的世界。

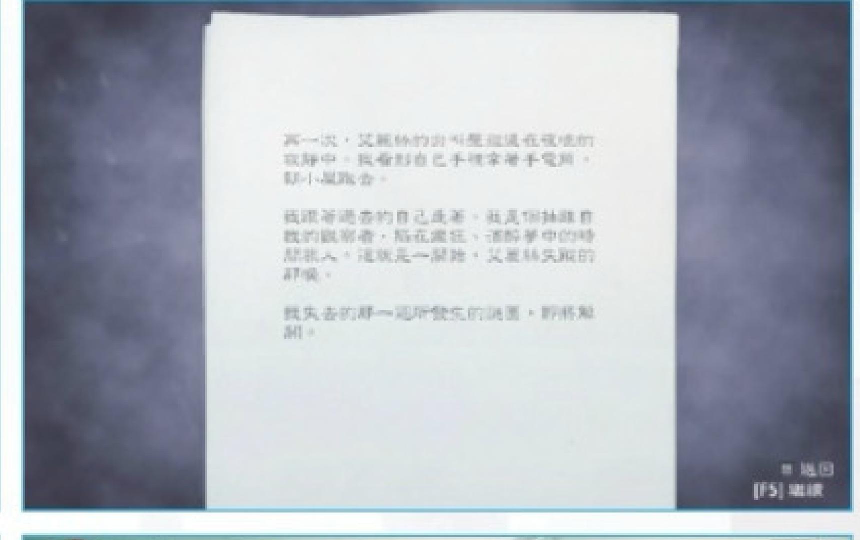
大卫·林奇最为标志性的风格，恰恰是将简单的故事复杂化：他的每部作品都是有情节的，甚至都还是有现实基础的，但他喜欢给故事蒙上一层纱，然后再喷点干冰，把画面整得光怪陆离，这不，悬疑气氛就来了，艺术气质就有了。从故事本事来说，AW称不上复杂，纵然可以用量子理论、精神分析，或是神秘力量的方式来理解剧情，但整个故

ALAN WAKE®

除了“大师级”的剧本，出色的光影和粒子效果也让游戏的氛围增色不少，紧扣人心



（上图）《心灵杀手》有很多令人惊叹的场面，从巨釜湖山庄远眺的景象你一定不会忘怀。山姆·雷克本应在这绝妙的气氛下讲一个更好的故事
（右上图）你需要这些原稿去拼凑故事，而且在低难度的一周目里无法拼凑完整
（右中图）《夜泉》很大程度上“迷惑”了玩家，它就是多种解读的根源
（右下图）在最后一集，如果你忍着看完这段脱口秀节目，就会看到最后洋洋得意露脸的山姆·雷克





（左上图）我想说，一定程度上，黑暗魅影是小编们的怨念构成的……
（左下图）大量无谓又无味的战斗冲淡了原本浓重的探险乐趣，过程就像到处捡拾原稿一样无聊





事的脉络是清晰的：黑暗魅影拥有将作家的虚构变成现实的能力，它以爱丽丝作为人质，迫使艾伦将情节往“魅影彻底脱离巨釜湖控制，感染全世界”的方向发展。发现这一企图的艾伦则将自己的一部分清醒的人格写入了小说之中，依靠对规则的改变来封印黑暗力量的图谋。

与大卫·林奇的标志性作品《荒夜妖踪》（Lost Highway）和《穆赫兰道》（Mulholland Dr.）类似的是，山姆·雷克同样采用了将主人公的主观意识与客观现实完全叠加在一起的做法。30年前居住在潜水夫岛上的作家汤玛士·赞恩的神棍式乱入，一份份自己根本不记得创作过，却从天而降的手稿，一个个在自己眼前真实上演的小说剧情……所有一切的谜团，在弄清主线脉络之后都会迎刃而解。理解故事的关键，就在于认清整个故事的“圆环套圆环”结构：现实世界的亮瀑镇阳光明媚，魅影只能借助老年芭芭拉（汤玛士·赞恩之妻）的躯壳施加有限的影响力，这个世界中的潜水夫之岛与湖中小屋在30年前的大地震中就已经没入了湖中。韦克夫妻被芭芭拉提供的假钥匙诱入了异世界中，“赞恩故居”依然存在，魅影绑走了爱丽丝，将跳入湖中的韦克困在了位于湖底的黑暗世界（Dark Place）之中，为其创作故事。得知真相后的韦克则将自己也写进了小说，试图通过汤玛仕在30年前设定好的规则（神奇开关）来维持光明与黑暗的平衡。山姆·雷克在第一章的故事中安排了一个断点——跳入湖中的艾伦，却在悬崖下的车祸现场醒来。在“失踪的一周”内，被困异世界的韦克已经基本完成了《启程》的创作，而从翻车中爬出的韦克，是一个存在于小说中的人格——但玩家对这一切并无所知，所有的谜团，就是利用一个个信息碎片的闪点，拼凑出完整的事实。

“恶梦并不受逻辑的控制，而且恶梦能够解释，反而失去原有的趣味，因为恶梦和恐惧的艺术是相互对立的。在恐怖小说里，被害者总会不断询问为什么，却得不到任何答案，其实也不应有答案，毕竟能够烙印在我们脑海中，永远挥之不去的，就是无解的谜团。”

——史蒂芬·金

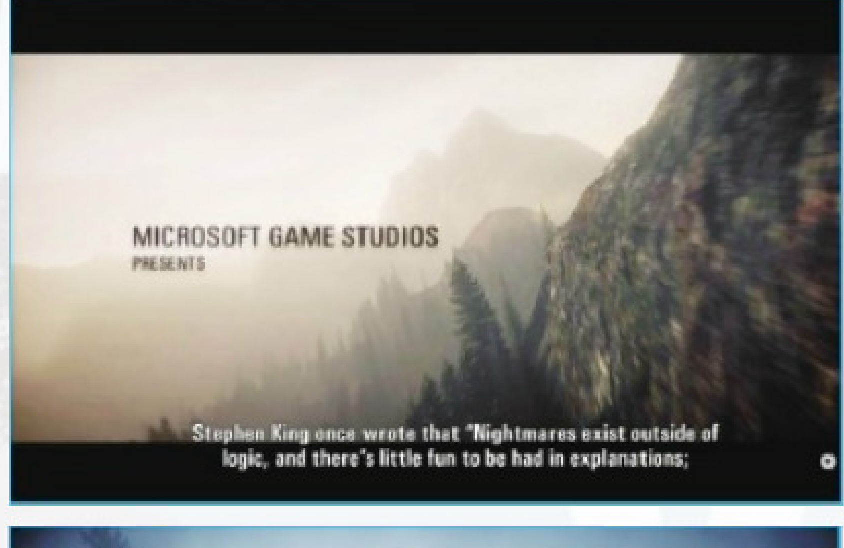
上述史蒂芬·金对自己创作特点的总结，正是艾伦·韦克的开场白，山姆·雷克对这位大师的敬意溢于言表。整个游戏的布局，与史蒂芬·金著名作品《尸骨袋》有许多相似的元素：作家、偏远小镇、黑暗神秘的湖、湖边别墅、黑衣女人、久远的恩怨。黑暗魅影控制吊灯、桌椅等没有生命的物体攻击艾伦的设定，明显借鉴自小说《闪灵》。在斯蒂芬·金的笔下，书中将许多稀松平常的物品赋予恶魔般的灵

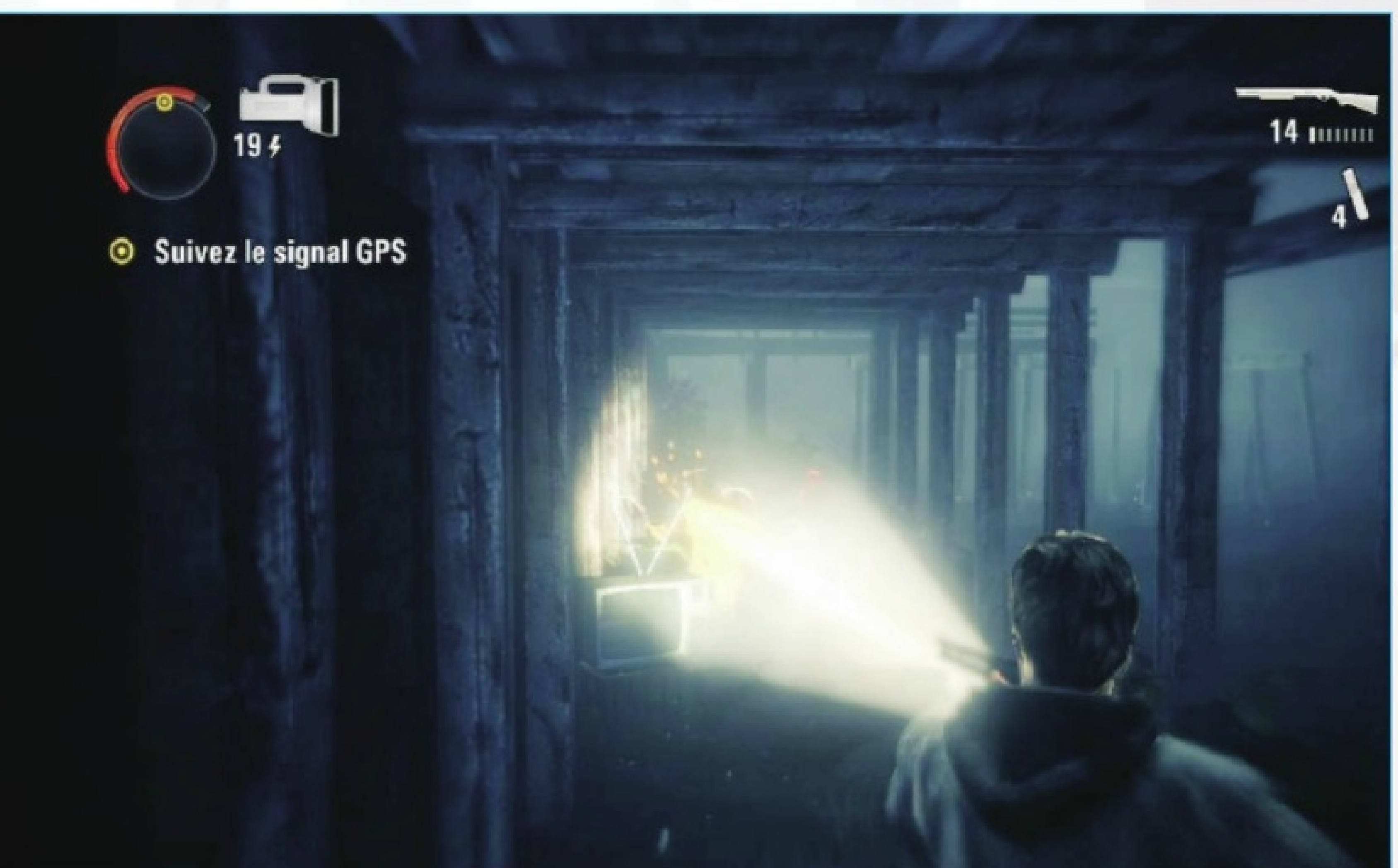
（左上图）电影《闪灵》的开场
（左中图）游戏的开场模仿《闪灵》电影版的风格
（左下图）对照原版大结局”它不是湖，它是海洋”的结束语，开头前往灯塔的任务，可能也是一个闪点式的表现方法
（右上图）《闪灵》原著对Jack从轻度心理障碍到彻底疯狂转变描写得丝丝入扣，过渡毫无唐突之感，而电影中则更突出了异灵元素对他的影响
（右下图）DLC经常在狭窄环境下丢一堆敌人给你玩儿

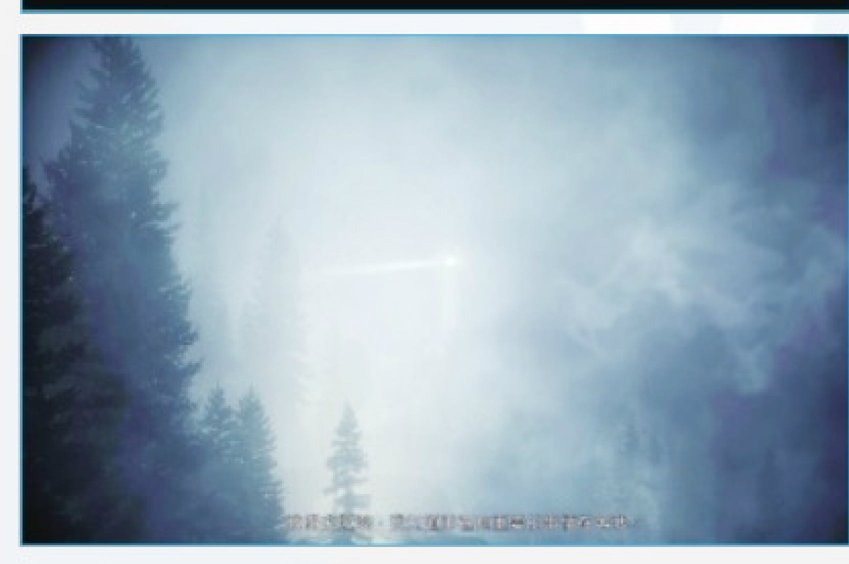








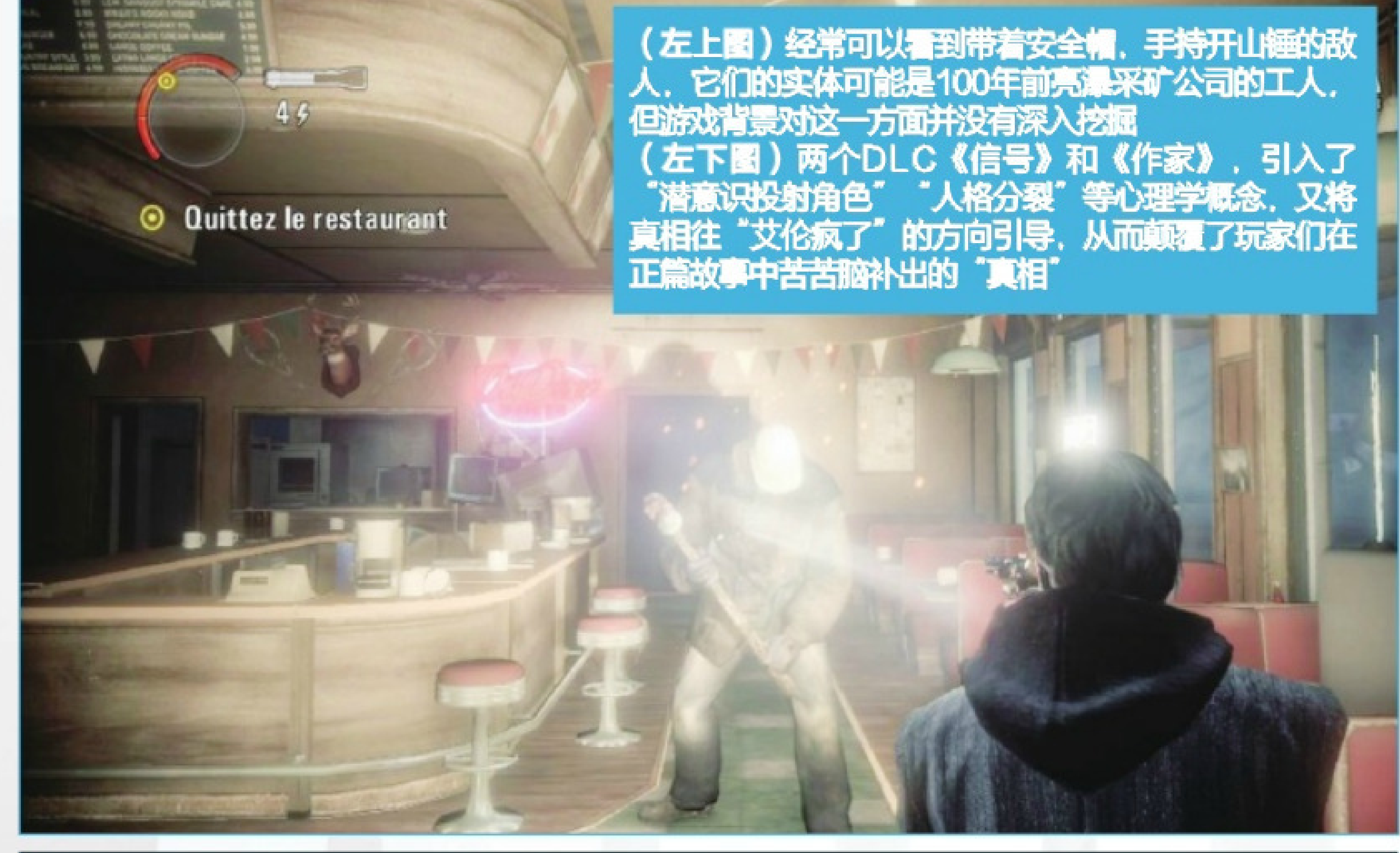




性，酝酿爆炸的锅炉压力计、蠢蠢欲动的消防管、肆意张扬的黄蜂窝、诡秘狰狞的树篱动物……它们是恐惧的孕育者，但它们并不是恐怖感的全部。AW中的“闪灵”元素，确切地说，是斯坦利·库布里克执导的电影版的元素，不仅仅是开场对主角所乘坐旅行车的高空俯拍，砍穿门板的斧头旁主角那张惊恐万分的脸，更重要的是采用了电影那种“将宝全部压在惊悚气氛上”的作风。由于时间限制和表现手法上的制约，电影的这种改编手法（这也是史蒂芬·金不认可本片的原因）无疑是合理的，但作为一部总流程在10小时左右的冒险游戏来说，AW的这种处理方式显然是值得商榷的，我们甚至可以怀疑，山姆·雷克对史蒂芬·金可能只是一种叶公好龙的情感，因为他丝毫没有在剧本上体现出后者的内涵，致敬只停留在外在层面。

纵然史蒂芬·金也是靠《鬼作秀》（Creepshow）这样纯粹的美式恐怖在文坛一鸣惊人，但他并没有在这条路上走得多远，显然，老金更感兴趣的是人类在面对理性所无法抵达的那片区域时的茫然紧张，以及当这种焦躁不安的情绪与极端环境撞击时所带出的一系列戏剧性冲突。这往往使得小说更有现实意义，更有人文精神，也更具有作者（或读者）的代入感。末流恐怖作家是用直观的血腥来刺激感官，中流作家则是将“未知”作为恐怖感的源泉——山姆·雷克显然在AW中体现出了这一水准，扑朔迷离的故事，辅以透过顶尖的粒子和光照效果，做出了小说常描述的“洒在地上”“打在身上”的那种质感和境界，将故事性与画面感融为一体。然而AW却没有实现致敬对象史蒂芬·金在《闪灵》中开创的第三重境界——用“爱的割裂”来诠释恐怖。《闪灵》之所以能够让数以千万计的读者在阅读之后将其藏起来，不敢再次翻动扉页，是因为那份极度细腻的人物心理描写，所有人的内心活动完全符合普通人的思维方式和情绪变化，观众的意识很自然的被带入了书中人的主观活动之中。《闪灵》的主线是丈夫杰克与妻子温迪的情感变化，从恩爱信赖到厌倦猜疑，再到结局的相互杀戮，斯蒂芬·金很顺畅地叙述了这番情感的恶变，无丝毫突兀之感。

AW中艾伦与爱丽丝的人物关系，与《闪灵》中的两夫妻有许多相似之处，小木屋中的艾伦在爱丽丝为其准备的“神秘礼物”——用以让艾伦继续创作的打字机前的爆发，让人对剧本的“内涵”充满了期待。然而之后的故事发展却完全抛弃了对心理世界的发掘。没有感情带入，观众不可能关心围绕主人公的谜团，同样的寻妻故事，AW与《寂静岭2》一比高下立判。在解谜要素全无，游戏性苍白单调的前提下，AW寄希望于靠不断的“悬疑”，不停挖坑来吸引玩家玩下去，情绪的调动和节奏控制方面的处理几乎为零。P



（左上图）经常可以看到带着安全帽、手持开山锤的敌人，它们的实体可能是100年前亮瀑采矿公司的工人，但游戏背景对这一方面并没有深入挖掘

（左下图）两个DLC《信号》和《作家》，引入了“潜意识投射角色”“人格分裂”等心理学概念，又将真相往“艾伦疯了”的方向引导，从而颠覆了玩家们在正篇故事中苦苦脑补出的“真相”

（右上图）节奏缓慢，场景缺乏变化，这是游戏体验相当糟糕的主要原因

（右中图）在得到猎枪之后，游戏正篇流程的战斗难度就几乎为零了，还有整合在“亮手电筒”动作中的自动瞄准随时来辅助

（右下图）制作组成员们又在自个儿恶搞自个儿了









黑色洛城L.A. Noire**类型**冒险**制作**Team Bondi/Rockstar Leeds**发行**Rockstar Games**发售日**2011.11.8

《黑色洛城》

电影化与大沙盘

自从GTA3定义了沙盘游戏后，Rockstar就一直混得风生水起，旗下除了GTA系列这个大哥，还有一帮小弟，《黑色洛城》便是其中之一。

与其它沙盘游戏还在学习讲故事的时候，《黑色洛城》已经将你带入黑暗的犯罪美剧

■上海 西塞罗

虽然这个小表弟是Rockstar从另一家公司Team Bondi过继来的，但在漫长的开发周期里，自然混了不少Rockstar的血液。《黑色洛城》的两大卖点，就是“电影化”和“沙盘”。

大家都知道，自从GTA3后，沙盘游戏就成了游戏业的香饽饽，冒出了各类沙盘与号称沙盘的游戏。传统的有GTA4和“黑街圣徒”系列，这些游戏有着多条剧情线交杂的主线任务，将整个城市连接起来，还有巨量丰厚的支线任务和其他收集要素供玩家探索。新派的有《杀戮原型》，游戏的主线剧情并不复杂，玩这类沙盘游戏，玩家会觉得自己被一根线牵着在城里兜来兜去，同时游戏在城市里安排了各项挑战供玩家去发掘，让玩家在这方面花掉大把时间。这些沙盘无一例外都是让玩家自由驰骋，发现并解决各路秘密，但玩过《黑色洛城》的人恐怕都知道，如果只做主线剧情，沙盘有没有根本无所谓。《黑色洛城》像室内侦探剧，哪怕室外场景也就是犯罪现场的一小块场地，和罪犯逃跑的几条街道，做成传统关卡式游戏完全没问题。

互补的切合点

从故事线上来看，《黑色洛城》完全是剧集式的，每集一案。游戏还暗伏一条事关主人命运的隐线，随着交叉的剧情闪回和主线故事一步步显露出来。虽然游戏以“黑色电影”为范宣传，但它的内容里大量参考了刑事剧，每关之前先来些案件介绍，然后主角从警局接到任务跑到现场展开进一步调查，最后则以一场枪战或追逐结尾。虽然游戏不会像《暴雨》那样可以加入许多QTE的桥段，但游戏还是靠它强大的动画——尤其是面部捕捉系统将玩家带入到一个逼真的侦探世界。游戏还在代入感上做了很多工作，例如在记事本上写写画画，以及证人簿上的人物速写、翻转证物等等。游戏里也不遗余力渲染审问、搜索、往总局打电话检索资料等细节，无不给人以切身参与日常警察工作的感觉。

如果从游戏主线的角度看，沙盘毫无必要，玩家无论是做包青天还是做葫芦僧，都可以把案子结掉进入下一关——虽然做包青天往往可以多发现线索，随之而来的场景

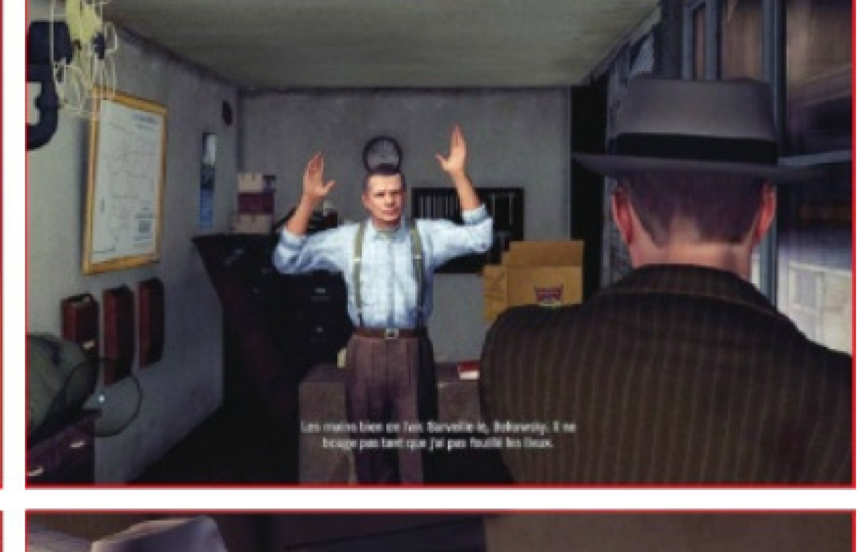
也不一样，但毕竟还不够一个沙盘的工作量。《黑色洛城》的沙盘类要素仅限于获得“成就”之类，于实际流程中毫无意义。不过从世界观的展现、代入感和节奏调节的角度来说，沙盘却非常必要。游戏从一开始就为世界观定下了基调：一个表面欣欣向荣但在背后也藏污纳垢的城市，玩家在城市游荡时的大量偶发案件不仅玩法上以车枪为主，而且与以搜索为主的主线任务形成鲜明对比，形成了多样的游戏玩法，也让玩家对这个世界观有了更深的代入感。

电影化的是与非

《黑色洛城》的技术和剧本处处向电影和剧集靠拢，最终效果也赢得一片喝彩，但最后让不少玩家遗憾的，仍在于这个“电影化”。在这个“游戏电影化”的年代，游戏在技术上不缺手段，在镜头和叙事上也不缺乏手段，毕竟那些制作人往往是资深的电影爱好者，许多欧美大作的剧本也由知名剧作家起草，但是在这类电影化大作中，无论是《暴雨》还是《黑色洛城》，都光顾着炫技而忽略了基本的叙事。《黑色洛城》一开始就有大量闪回，交代了主角的二战往事，但那些二战故人要在游戏中后期才会重新出现，这些剧情反而让玩家一开始就摸不着头脑。另一方面，游戏里不少人物的着装实在是太过接近——虽然历史上的美国也是这样几乎人手一顶礼帽加西装，但对我这样脸部辨识能力差的人，要玩上几个钟头才分得出来。单就剧集来说，案子也良莠不齐，虽然剧本本身到达了一个很高的高度，但有些案子却不能尽如人意，可能是由于游戏场面无法表现警察局大规模介入的重点案件，“黑色大丽花”之类的名案处理得太过草率，倒是一些名声较逊的小案子处理得不错，能体现出警察的日常判案过程和各路人士的百态。

《黑色洛城》以旧式AVG的旧酒装在沙盘游戏这个新瓶内，让玩家有一种参与到美剧中的特别感受。虽然沙盘与传统AVG的结合未臻完美。但除了沙盘带来的代入感和生活感，它也指出了沙盘游戏发展的一个新方向——根据玩家调查方向的不同，剧情也会有不同的走向，导致接下来场景和结果的大相径庭。剧情上的瑕疵除了制作者本身功力不逮，本身也说明游戏剧情电影化仍在探索之中：制作者肯定希望电影化之后的游戏能承载更多内容，但游戏毕竟和电影叙事的手段有所不同。游戏的互动叙事能给玩家带来电影所不具备的巨大代入感，可互动也反过来限制了游戏的叙事视角，再加上制作人员贪大求全光顾炫技，就容易出现叙事问题。目前绝大部分游戏的电影化叙事只能达到二三流电影的程度，但《黑色洛城》却在这样的技术限制下，为我们指出了另一条道路。P









（左上图）本作的重头戏是和各路人马唇枪舌剑，拆穿他们的谎言
（左下图）承接自GTA4的第三人称射击系统
（右上图）和电影一样，游戏中的打斗和追逐是少不了的
（右中图）玩家要和各类形形色色的人交流
（右下图）玩家与道具的互动被模拟得惟妙惟肖，真实度满点

黑暗领域II The Darkness II **类型**射击 **制作**Digital Extremes **发行**2K Games **发售日**2012.2.7

《黑暗领域Ⅱ》过于文艺

《黑暗领域Ⅱ》这个游戏过于文艺了一些，我不是说这个游戏很糟，只是除了十分文艺的叙事方式之外，它并没有带来更多的文艺化的体验。所以，无论你是普通青年还是文艺青年，要全盘接受《黑暗领域Ⅱ》都有些难度。



主角孤坐在黑暗中讲着自己的经历，《黑暗领域Ⅱ》的叙事风格绝对文艺

■湖南 攻城学院兔老师

《黑暗领域Ⅱ》这个游戏过于文艺了一些，我不是说这个游戏很糟，只是除了十分文艺的叙事方式之外，它并没有带来更多的文艺化的体验。所以，无论你是普通青年还是文艺青年，要全盘接受《黑暗领域Ⅱ》都有些难度。

刚进入游戏你就能看到一段《黑暗力量》的剧情简介，不是CG动画也不是插图配对白，而是由主角杰克神经兮兮的顾问讲出来的。我要说的是，这段神叨叨的讲解已经暗示了《黑暗领域Ⅱ》的与众不同。

十分文艺的叙事方式

接下来画面坠入一片黑暗之中，杰克孤坐在椅子上。这个长发披肩的意大利裔帅哥把玩着雕花的手枪，抚摸着装有死去女友珍妮照片的项坠，像是在参与访谈节目一样对玩家侃侃而谈。随着杰克逐渐展开回忆，游戏的视角转移到了他自己身上。杰克在与一对姐妹花结识的时候遭到了某个帮派的袭击，处在生死边缘的他被迫释放了体内的黑暗力量。黑暗力量轻松地治愈了杰克所受的伤害，在它的帮助下，杰克开始追杀那些袭击他的敌人，试图弄清幕后主使的身份。

当时杰克追杀敌人进入了地铁站，正兴高采烈地双枪扫射触手乱舞，眼前却出现了珍妮的幻影。待幻影消失之时，一列地铁从杰克的身上直接碾了过去，眼前一黑的瞬间，杰克听到了黑暗力量的怒吼：“宿主绝不能死！”。

醒来后的杰克发现自己在一所类似精神病院的治疗机构里，原来的一干手下都变成了精神病院里的看护人员或是病人。在精神病院游荡了一段时间，杰克又突然返回了地铁，继续他扫荡敌人的战斗。

从这开始，玩家就得一直陪着杰克在两个个世界之间游荡——在第一个世界里，他是黑手党的头目，为了报复杀害他家人和部下的敌人，为了拯救珍妮的灵魂而不断追杀着所谓的兄弟会；在第二个世界里，他是一个精神病院的病人，所谓的黑手党成员都是他对身边病人和看护者的想象，连珍妮也变成了精神病院的护士，不断劝说杰克什么黑手党兄弟会都是他想象出来的东西。

这种两个世界来回蹦的经历终结于对兄弟会的最终战斗，杰克把黑暗虹吸器戳进体内，试图杀死自己，让自己进入地狱去营救珍妮，却发现自己又一次进入了精神病院。就在我们都已经弄不清到底杰克是真的精神病，还是所谓的精神病院只是一个黑暗力量制造的用于阻止杰克死亡的幻境

（杰克每次进入精神病院都是在濒死之后）的时候，一直追随着杰克的黑暗小妖突然出现，他牺牲了自己的生命，为杰克逃出精神病院获得真正死亡制造了机会。

杰克跳下精神病院的屋顶，已经真正死亡的他冲入地狱，一路击毙阻止他与珍妮相会的鬼怪，终于解开了珍妮灵魂所受的束缚。但这并不是完整的剧情，在致谢字幕之后，还有一段CG，告诉大家杰克与珍妮的真正结局。

回顾《黑暗领域Ⅱ》的剧情，我们至少可以肯定一点，这种真实世界、幻境、精神病院三界漫游的叙事手法确实造成了剧情的跌宕起伏一波三折，只是大概三分之一的游戏流程都得在精神病院和幻境里度过，是否能接受这种叙事手法，就看你够不够文艺了。

不够文艺的游戏体验

相比十分之文艺的叙事方式，《黑暗领域Ⅱ》的游戏体验就不够文艺——角色的升级选项设计不出彩、战斗内容的重复太多、Boss战设计也相当乏善可陈。

首先批评下角色的升级选项设计。《黑暗领域Ⅱ》标榜的特色之一就是主角释放黑暗力量后获得的特殊能力，可是进入游戏，点开杰克的各项能力，就会赫然发现，这看似堆满一屏幕的特殊能力里面有不少选项没有实际意义。比如“双持武器并使用魔化枪械技能时，子弹自动瞄准敌人”这个升级是双持冲锋枪打Boss时的超强技能，而与它同等级的“使用魔化枪械技能时可以透视并穿墙射击”就没有存在的价值，打Boss发挥不出作用，打杂鱼又完全没必要。就算我们能发挥原教旨射击游戏的精神，无视升级选项上的纠结，却仍旧改变不了这个游戏战斗内容过于重复的毛病。《黑暗领域Ⅱ》中出现的敌人种类较少，攻击方式也单调——无论是黑帮还是兄弟会成员，甚至是在游戏后期进入了地狱之后遭遇的地狱恶魔，基本也就是枪械、盾牌、近战和鞭子这4种搭配。

唯一一个算是特色的攻击方式是强光，附身于主角的黑暗力量在强光下是无法施展的。所以敌人会用四处开满聚光灯和投掷闪光弹的方式来进行攻击。这对主角十分有效，但悲剧的是，对我们的视网膜也同样有效。

而最后要说的是Boss战的设计。第一场Boss战还需要主角四处抓取易爆的气瓶去砸Boss，而在之后的每一场Boss战里，玩家面对的都是一个会远程攻击的靶子，这些靶子或是瞬移，或是乱跑，总之就是不愿意和主角正面交手，执意扮演主角的移动靶，最后被慢慢磨死。

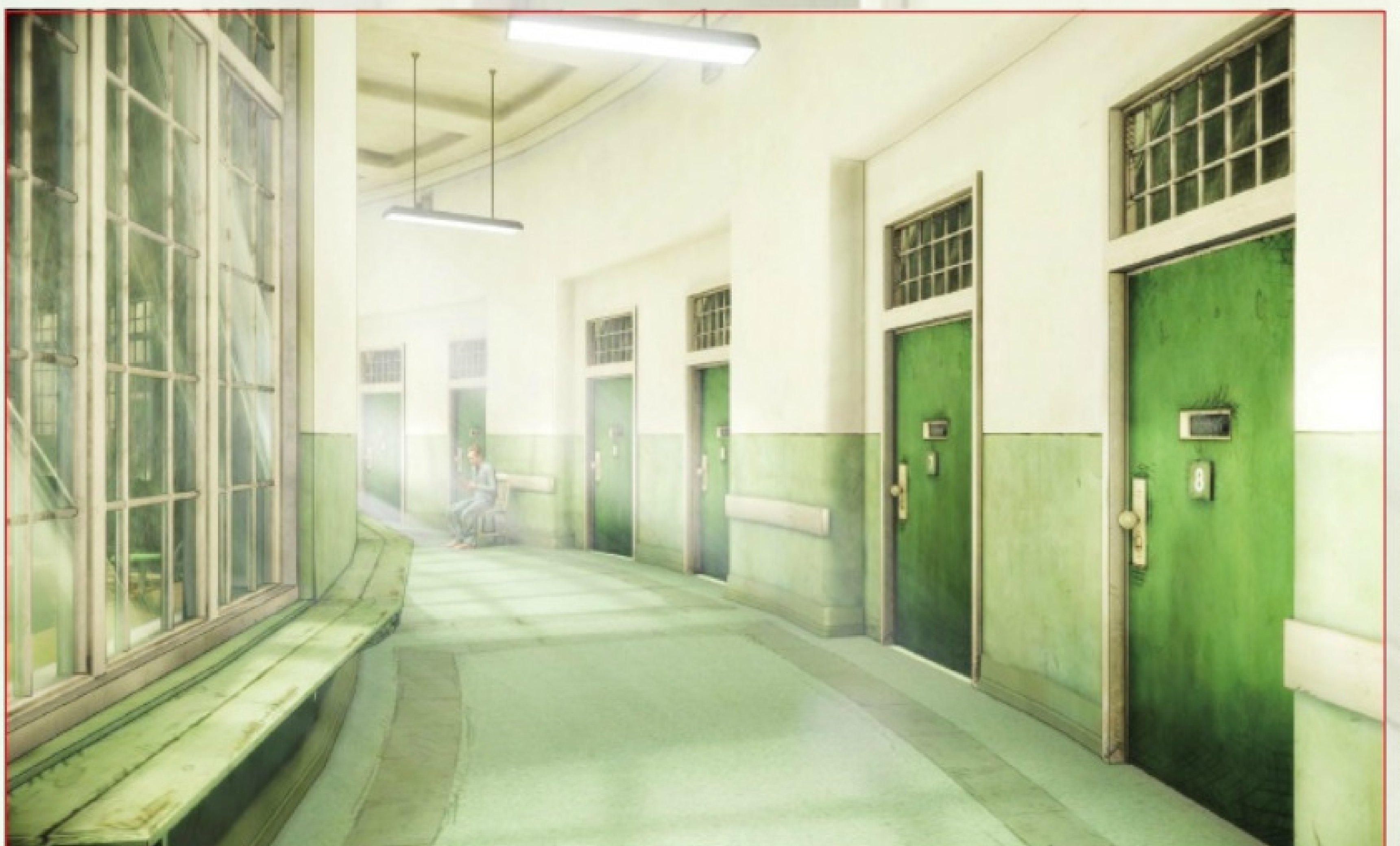
当然，对一个主角从头到尾都在用重复的两三个动作处决敌人的游戏而言，你也不能奢望太多，对吧。P



（左上图）当你看到这幅画面的时候，游戏还没结束，请看完致谢！
（左下图）宁静祥和的疯人院幻境，将近四分之一流程就在这种宁静祥和的地方度过了
（右上图）这个游戏最有创意也最烦人的一点就是这无穷无尽的闪光
（右中图）这是唯一一个让人印象深刻的Boss，他那张脸实在叫人难忘
（右下图）用触手撕碎敌人的感觉很帅，但是重复一百遍后就变成了视觉疲劳









魔法门之英雄无敌VI Might & Magic Heroes VI **类型** 战棋 **制作** Black Hole Entertainment **发行** Ubisoft **发售日** 2011.10.13

“山寨”的正统续作

在正式玩到H6之前，我对《英雄无敌Ⅵ》是充满期盼的。虽然时至今日，仍然有很多高喊3代最高但又说不出来高在哪的人对之后的所有续作嗤之以鼻，但这都不重要。重要的是，这个系列成功迈出变革的一步，并给传统单机游戏好好上了一课。

《英雄无敌Ⅵ》固然有着诸多的缺憾，但它为这个系列注入了新血，让这个历史悠久的品牌重新焕发了活力

■晶合实验室 Oracle

在这一堂课里，《英雄无敌Ⅵ》（以下简称H6）的教材是“聚合点”。我们知道，现在的单机游戏不仅要和社交游戏和网络游戏竞争，还得和自己的盗版做无休止的竞争。他们费尽心思去搞DRM，去做DLC，还两头不讨好。他们把希望寄托在联机模式上，把“合作”和“对抗”加入到一些以往与联机绝缘的游戏类型里。但如你所见，并不是所有游戏都适合联机，就连一贯以对抗见长的“英雄无敌”系列，也无法解决联机模式下漫长的等待问题——H5是做了一些改进，比如同步回合模式和幽灵模式（在等待对方行动的过程中，玩家可以操作幽灵来达到某些目的），但在H6里，这些创意都被抛弃了，或许会出现在某个付费DLC里？我不得而知。总之，无论你怎么反盗版，不是搬起石头砸了自己的脚，就是沦为一个可有可无的功能。

新出路

H6的聚合点给出了一个新的方向，即无论怎样的游戏，都可以将一部分内容放在服务器，这并非一个直接的反盗版方式，却可以显著提升正版玩家的体验，又不会招来和DRM类似的“为啥我玩个单机游戏都必须联网你们这是闹哪样啊”的指责，可谓一举两得。

聚合点的意义在于，它产生的作用几乎是完全正面的。如果你弃之不用，一样可以完成游戏。一旦你与聚合点连接，便会随着游戏进程获得丰厚的回报，总结起来，就是“更多”“更好”“更快”。这并非只体现在联机游戏里，哪怕你只钟情于单机模式，依然可以加加好友，刷刷装备，升升等级。游戏提供了一整套的聚合点奖励来贯穿整个游戏流程，一旦正版玩家连接聚合点，便会享受到王朝武器和王朝特性带来的好处。本作还从《黑暗之魂》偷师了一个设定，在玩家的单机战役关卡内置了多个“聚合球”，点击聚合球会看到其它玩家对当前游戏进度的吐槽和点评，诸如此类，聚合点对游戏流程并无直接影响，却给了正版玩家更舒适的游戏体验。

可惜，目前聚合点带给我们的好处也仅限于此。一个新的尝试总会带来一些有待完善的问题，这本无可厚非，然

而，H6的聚合点已经不能用“有待完善”来形容了，而是压根就不完善。你在游戏里看到这么复杂的、基于聚合点的王朝模式，融合了成就、称号、自定义英雄、技能、装备等一系列系统，居然就被最简单的“拖回合数刷经验”给搞定了——玩家账号的王朝等级提升后，可用王朝点数购买更多奖励，获得更多王朝特性。但王朝经验直接与游戏中的英雄经验挂钩，英雄MF获得经验值越高，玩家账号即获得更高的经验。因此任何一个有“英雄无敌”系列经验的玩家都知道接下来该怎么做了：在保证无威胁的前提下，不断点击“回合结束”，由于地图野怪数量会每周递增，几百个回合过去，随便找几堆野怪干掉之后就能得到天文数字的经验值，无论是王朝等级还是王朝武器都能轻松满级。即便Black Hole之前并没有“英雄无敌”系列的制作经验，也不会连这个基本的问题也没有考虑到吧。游戏对玩家的刷经验行为没有任何限制，哦，不对，有限制，比如你觉得手动战斗太累，结局毫无悬念，遂选择快速战斗，你会发现自己得不到任何王朝经验。这个设定的意图很明显，制作组鼓励玩家手动战斗，享受战术之美。但搞笑的是，当你切入战斗画面再开启“自动战斗”后，还能得到全额王朝经验。受限于此，玩家想要达到以往快速战斗的效果，只能选择这个繁琐的办法，费时费力，不知制作组此举意义何在。

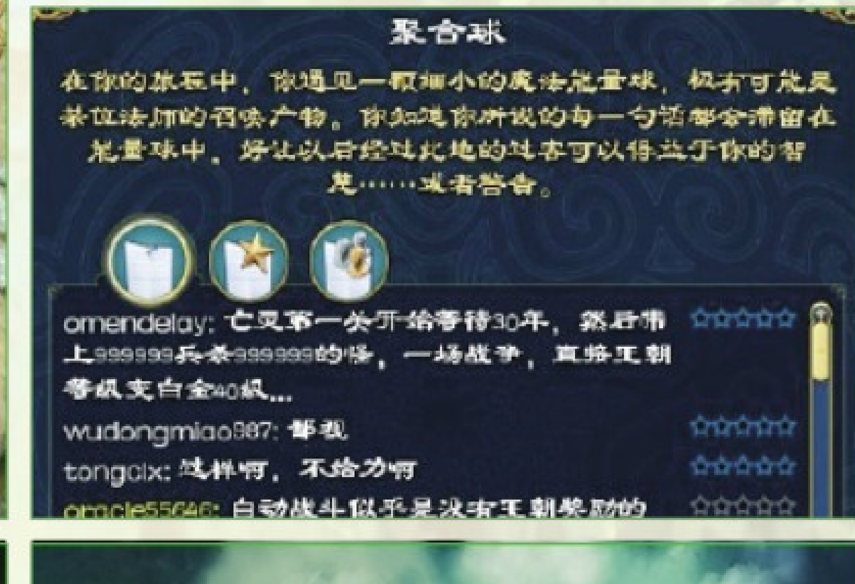
光一个王朝系统就出现了这么多低级问题，不仅让人怀疑本作是如何通过测试上市的。而这只是H6所有Bug的冰山一角，等你正式进入游戏，海量的Bug就得让你怀疑本作究竟有没有进行过测试了……

完成度之谜

其实本作的Bug早在先前的试玩版就有所体现，最显著的当属那“无与伦比”的音效。在正常速度下，战斗音效是非常出色的，无论是刀剑出鞘，利刃破空，还是怪物吼叫，士兵欢呼，都给人十足的临场感……但谁会在正常速度下玩《英雄无敌》？本来战斗节奏就很慢，多数人会在第一时间将游戏速度调到最快，于是问题就来了。战斗音效居然会随着战斗速度一起加速，战斗稍微快一点，正常音效就成了叽哩哇啦，战斗速度调到最高，连“哩哇啦”都没了，干脆就是“叽”的一声，战斗音效彻底沦为噪音。这个系列还没出现过如此严重而又低级的Bug，于是在玩试玩版的时候，怀着对制作组的信任，我自动过滤了这个Bug，一厢情愿地认为这只是完成度的问题，制作组一定会将其修正。不料正式版毫无改进，直到现在，游戏已经经历了两次大的更新，依然对此视而不见。与之相比，游戏中的更多Bug反而没啥必要细说了。仅我们国内玩家汇总起来的Bug，就有将



（左上图）虽然同为3D画面，若你对比一下5代，就会发现画面进步有多么巨大了。
（左下图）聚合点为正版玩家提供丰富的奖励
（右上图）玩家们在聚合球里各抒己见，还有人将刷王朝经验的方法贴了进去（注意第一句）
（右下图）Black Hole以前总被人说模型是从各家拿来的，某些单位给人一种强烈的既视感也不足为奇





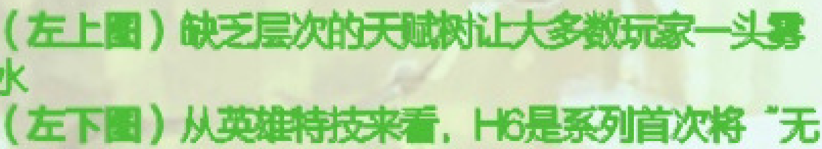


近上百条，这完全不像是一个老牌游戏会出现的问题。

如果说Bug还能等待官方补丁来解决，那么更换制作团队带来的不人性化设定，和与系列传统脱节的问题却很难通过补丁来解决。此前Nival的H5因为太过接近H3，被人批评为不思进取，但好歹H5保留了系列的一贯特色，这个系列首次以3D形象示人，画风出现翻天覆地的变化，种种细节设定仍能让你在第一时间嗅到一贯的“英雄无敌”气息。到了6代，Nival跑去做《巫师之怒》了，换了Black Hole t来制作，于是前作加上两部资料片积累下来宝贵经验统统喂了狗，把一个历史悠久的系列的正统续作做得像山寨还是不太容易的，但Black Hole做到了。

于是我们看到了简化版的主城界面，这看上去没什么问题，以前的2D主城界面的画面表现力终归有限，到了5代，3D主城是足够恢宏了，但频繁进出主城的进度条并不受核心玩家待见，他们为了避免频繁载入，通常会使用快捷键来完成建设。在听闻H6取消主城界面的消息时，我是倍感欣慰的。我天真地认为，在养眼与游戏节奏之间，H6终于做出了正确的取舍。悲剧的是，事实上游戏虽然精简了主城画面，每次打开主城界面仍要进行一番读取，然后……居然直接就把地图上的主城拉近放大搁了上来。这不伦不类的设定实在是两头不讨好，网上充斥着“还我主城界面”的呼声。可能官方早已预料到这样的反响，一张疑似主城界面的图片也被爱好者从游戏安装文件里翻出，或许我们真的会看到H6版的主城界面了？在下一个付费DLC里？

另一个“简化”的设定是技能系统，“英雄无敌”系列的技能系统向来对新手不够友好，由于随机性太大且缺乏系统引导，在之前的作品中，很可能玩家直到通关都对整个技能系统摸不着头脑。在前作里，全战役通关却没见过终极技能长啥样的玩家也比比皆是，因为一旦某个随机技能选错，就会导致你错失某一系强力技能，结果核心玩家不得不借助于HeroScaner这种外部工具来确定英雄的技能走向。玩家的选择证明传统的“英雄无敌”式技能系统亟待改革，于是6代改成了更为清晰的技能树系统。这是一个多么大快人心的改动！它避免了你一开局就发现随机到类似“寻路术”“外交术”这种初期垃圾技能的尴尬。但现实是残酷的，Black Hole抛弃了系列传统，却引进了一个半成品技能树系统。多达十几系、上百种的技能、魔法、能力几乎没有任何限制地平铺到玩家面前，难道负责设计技能系统的哥们真的认为这一大片主动被动技能都是等值的么。这种把选择权完全交给玩家的技能系统，说好听点叫自由度，不好听点就是不负责任。就好比你玩一款RPG，出门砍了几只野猪，金光一闪升到2级，拿到一个技能点，突然发现有


（左上图）缺乏层次的天赋树让大多数玩家一头雾水
（左下图）从英雄特技来看，H6是系列首次将“无损”作为一个重要战术思想
（右上图）正式版游戏的早期版本连战术阵型都不能记忆，硬伤实在太多，好在补丁还足够及时
（右下图）得益于精细的画面，我们看到系列有史以来最华丽的凤凰









200个技能供你选择。而在H6里充斥着这种“让玩家自己平衡”的设定，装备完全平等随机产生，以至于若你的包里放满了垃圾装备。游戏内置了很多套装，这很好，收集套装是成就感的一大来源。但“归功”于装备随机生成的特性，你很难在一整张地图里收集到一套完整的套装，所谓的套装效果很多时候就是鸡肋般的存在。

好了，既然游戏给了玩家足够的自由度，按道理，我们应该有无穷的选择，每场战斗应该千变万化才对。但事实上，这是一个典型的“难于上手，易于精通”的系统。通常新手会被上百个技能吓到，不知所措（事实上连每个兵种都有两排被动或主动技能），然后花很多精力去了解每个技能的作用（事实上很多人因为不知道该点啥，总会保留几个技能点以供不时之需）。这是个痛苦的过程，中文版尤甚，因为技能介绍很多，而字体实在难看。如果你有心研究，大概等你打通一个种族的战役就会明白大部分技能的优劣，那么接下来技能书时便彻底没了悬念和战术性。没人会傻到开局就点“力量+1”“魔抗+1”这种技能，选择“诅咒”“恢复”“霹雳闪电”总比选择“惩戒光环”和“恐惧”好得多。更高级的“顺劈斩”配合“英勇冲锋”也比同等级的“巨人杀手”强得多。这意味着总有一些技能会成为万年板凳王，而几局下来，玩家就会摸索出一套虽单一，却最有效率的加点方式。“英雄无敌”系列的技能系统本来就算不上平衡，一些传统的鸡肋技能每代都有出场，之前的随机学习技能限制了玩家的选择，一定程度上淡化了平衡性问题，而H6采用的全开放式技能树系统却最大化了这种不平衡效果。玩家费力摸索了半天，最终发现技能系统却如此单调，耐玩度无疑会大打折扣。

变革的一步已经迈出

前面说了这么多，大抵也有一种恨铁不成钢的意味。H6本来会给这个系列带来一场积极的变革，却被很多低级硬伤拖了后腿。在克服了种种不适后，H6的魅力才能显现出来。不仅彻底推翻了系列诸多反人类设定，如合并招兵列表，通用传送术，稀有资源点每周自动产出资源而无需英雄专程访问，这些省时省力的设定都大大提高了整个系统的友好度。而最根本的是，它改变了“英雄无敌”系列的核心玩法，由主副英雄多线出击转变为层层推进，将一副零散的地图整合起来，其中“区域”概念功不可没。从这个方面来说，传统“英雄无敌”节奏慢、操作累的顽疾已经得到了很好的解决。按照惯例，这个系列的资料片要比正统续作完美一些，那就让我们来共同期待一个更为成熟的《英雄无敌VI》吧。P







（左上图）H6的剧情可以用俗套来形容，但正常的游戏剧情被巧妙地打乱，融合到各种族战役里，玩起来还是比较有趣的
（左下图）玩家从H6游戏安装文件里找出的主城效果图，预示着Black Hole并没有抛弃真正的主城界面



（右上图）泪之路和血之路也算是一个突破，玩家的选择会影响到自己英雄的成长路线
（右中图）圣堂战役的最终Boss充满魄力
（右下图）“要塞”是整个资源系统的核心，也是H6相对于前5代最大的不同

格林机枪Gatling Gears**类型**射击**制作**Vanguard Entertainment**发行**Electronic Arts**发售日**2011.8.30

格林的怒吼

如今游戏业界刮起了复古风，越来越多的游戏采用古老的俯视或横版卷轴表现方式，在过去的几个月里，我们不仅迎来了“直升机”和“坦克”，就连“机枪”也来凑一番热闹。

古老的游戏方式加上先进的游戏图形技术，造就了别致了游戏体验

■湖北 FAL

如果非得给《格林机枪》分出一个类别，很显然这款游戏会让你想到《合金弹头》和《雷电》——这只是一部简单的射击游戏罢了。当然，简单的游戏方式并不意味着简陋的制作细节，相反，《格林机枪》诚意十足，小巧的机甲在地图上四处奔跑，可以360度旋转的格林机枪，以及地上的花草树木——你真的可以撞倒树木。天气的效果也十分逼真，游戏过程中，你会遇到闪电和大雨，电闪雷鸣中交杂着枪炮声，炮弹轰击过后的硝烟都足以让你眼前一亮。

如果说这款游戏的画面很精致，那么这款游戏的内容必定是很粗很爷们。横版射击的精髓是什么，必定是漫天飞舞的子弹，如潮水般袭来的敌军，各式各样的武器，当然，还有我们那无敌的主角。

麻雀虽小，五脏俱全

要说起主角，这位主角并非什么兰博之流的肌肉男，而是一个看上去不中用的糟老头和他驾驶的机甲。当然，假若你因为他的长相就对他嗤之以鼻，这位老头很快就会让你切身体会“姜还是老的辣”的含义：小巧的机甲内含各种大杀器，最为初级的格林机枪拥有大范围无限子弹等优点；直线攻击的导弹完全可以解决远程烦恼；可以随意选择落地点的迫击炮弹也会给猥琐的敌人送去最好的问候；即使落入绝境四面楚歌，全屏秒杀的必杀炸弹也是救命的好帮手。

与丰富多彩的武器对应的是各种各样的敌人。最为初级的敌人只会手持喷火器近身肉搏，可惜过短的攻击距离注定这类敌人只能打打酱油充充场面，手持火箭筒的敌人具有一定的威胁，但只要小心规避不会有太大压力；各种坦克皮糙肉厚，需要重火力才能很快摧毁；神出鬼没的狙击手手持跟踪式导弹，一不小心就会中冷枪，好在跟踪式导弹可以被机枪摧毁，这给了玩家回转的余地；护盾坦克能够张起防护罩保护里面的友军免受玩家攻击，此时里面的敌人可以一边阴笑一边向玩家猛砸各种大杀器；最恐怖的莫过于瘫痪坦克，倘若玩家稍不留意被光线击中，就会陷入行动不能的状态，这种情况对于玩家而言无疑是致命的。特别是后期各种敌人前赴后继，从各个死角对主角发动突袭。玩家必须一边

躲避四处飞舞的各类子弹，一边用手头适宜的武器予以还击，方能克敌制胜。

游戏的整个系统也较为完善，在每关开始时，玩家可以在作坊升级自己的武器装备，每种武器装备进行升级都需要消耗一点的金块。金块散落在游戏的各个关卡当中，想要找到它们还需要费些周折。这种做法成功的将收集元素整合进了游戏过程，不过对于那些习惯从头冲到尾的玩家而言，这样可能会错失很多金块，从而导致后期的武器质量低下，无法对抗敌人等问题。好在金块位置并不算难找，即使错过了以后也可以重玩关卡进行弥补，也算是比较人性化了。

除去武器金块系统，游戏还给出了另一种经验值系统，经验值对于游戏本身的打杀并无影响，但是经验值可以解锁某些外观涂装设计，换句话说，到了后期你完全可以改装出一个外观完全不同的机甲，还有机甲跑动时喷火等特效可以选择。

尴尬的手感和脚本

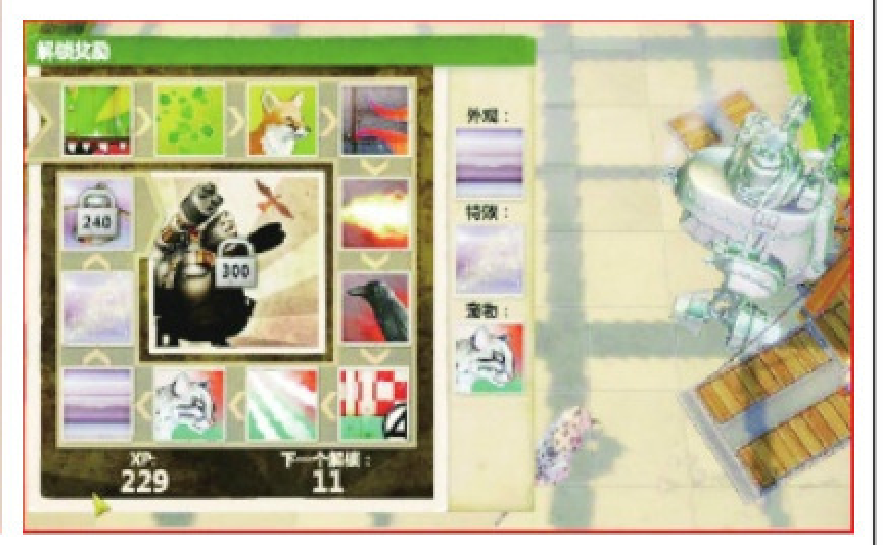
《格林机枪》是一部特点鲜明的游戏。你完全可以理解成“缺点和优点一样突出”。游戏本身采用俯视视角操纵，原本这并没有什么错误，可是游戏的操作方面却有些生硬，无法完全的体现出枪林弹雨中毫发无伤的感觉——即使你轻轻地点击一下左右方向键，小机甲也会大跨步奔跑。于是很多时候面对满屏幕飞舞的子弹，玩家束手无策，经常躲掉了这枚导弹却硬生生撞到了坦克炮弹上，有些看上去毫无危险的地段也会因为手感和镜头的缘故变得危机四伏。很多时候关卡设计师为了提高难度，刻意将镜头拉到很近的角度，让玩家完全无法看清前方的状况，之后一幕幕撞到敌人炮口上的惨剧生动上演，让玩家活生生憋一肚子气。

而在脚本方面，制作组倒是下了不少功夫。从序幕开始，他们就想着如何能调动玩家的情绪，而时下最流行的电影化脚本无疑是最好的选择。于是，序幕中，玩家出生在了一个军事基地里，随着敌人的冲锋，炸弹四处爆炸，友军在冲天的尘土中与敌军激烈交战，但一路上友军无法抵挡敌方的攻势，而玩家就是力挽狂澜的唯一希望。玩家如同终结者一般势如破竹一路神挡杀神佛挡杀佛，一口气将敌军全数击退——这感觉是在是太好了！

可是，序幕过后却是强烈的反差，从第一幕到关底，玩家至始至终只能操纵小机甲孤军奋战，没有友军，没有所谓的增援，等待你的只有漫天飞舞的炮弹和四面八方涌来的敌军，而玩家要在这种单调的流程中打完全部的章节，乏味程度可想而知。加上游戏本身较高的难度，只有双人合作模式下才能体会到游戏的乐趣所在。P



（左上图）丰富多彩的装备也是一大特色
（左下图）这个Boss就是个天然呆，你只需要站在那慢慢打就好了，他从头到尾都摸不到一根汗毛
（右上图）随着流程的推进，玩家可以解锁更多拉风的机甲外观
（右中图）游戏中有不少考验玩家意识的关卡
（右下图）如此近的镜头，导演你是想让我一头撞到炮口上去吗？









火箭飞人Jetpack Joyride**类型**动作**制作**Halfbrick Studios**平台**iOS**最近更新**2012.2.06

《火箭飞人》喷射快感

或许《水果忍者》的成功有很大的偶然成分，但Halfbrick的努力告诉我们，一款休闲游戏之所以能受到青睐，最关键的还是对休闲玩家心理的把握。

■上海 S.I.R

自从 iOS问世后，App游戏的成功让我们更加关注游戏本身的乐趣。有些游戏甚至不比《乒乓》复杂多少，却能令人沉迷其中。Halfbrick便是这样的一家公司。他们缔造了《水果忍者》的辉煌战绩，而《火箭飞人》又为他们带来了一座最佳iOS游戏的小奖杯。奖项由这款将“跑酷”从地面带到了天上的创意大作夺得，可谓实至名归。

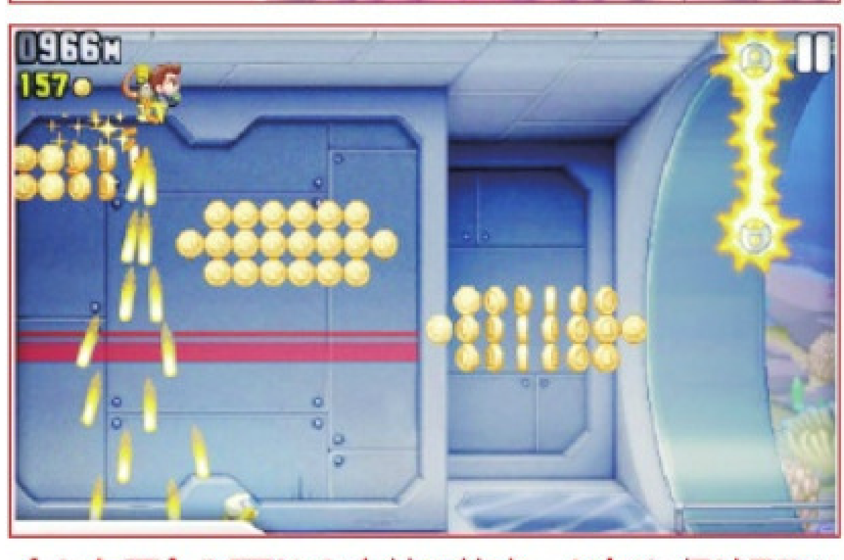
当《屋顶狂奔》形成良好的口碑后，这群澳洲人就在思考，怎样做一款同类游戏，但又具备《屋顶狂奔》所没有的乐趣？于是不久之后，《怪物猛冲》出炉。这款游戏将原先的“一键跑酷”变成了两个键，一个依然负责跳跃，而另一个则是开火，为原本单一的游戏模式增添了一些战斗元素。同时大量的道具如机枪、摩托等维持了游戏的新鲜感，不失为一款优秀的“山寨”作品。但它的缺憾在于，两键的设计与手机用户单手操作的习惯背道而驰。如今《火箭飞人》以其续作的形式出炉，其创意的来源正是《怪物猛冲》中的道具——喷气背包，这种道具通过对地面发射子弹来让玩家角色升空，而当子弹打空，背包自然也就消失了。这种玩法用一个键便将射击和跳跃的部分整合在一起，简单的设定却受到了玩家的热烈欢迎。这也催生了《火箭飞人》的诞生，它的全程都是依靠背包飞行来完成的，并且关卡设计针对飞行的特点，取消了原本跑酷游戏中常见的沟壑，转而以阻挡玩家的电网为主。主要的挑战也不再是“掌握跳跃时机”，而在于如何巧妙中地控制喷射的力度，自如地在空中穿行，躲避障碍，玩起来颇有些2D卷轴版《阳光马里奥》的感觉。

当然，《火箭飞人》并没有忘记为游戏增添一些调剂的元素。比如关卡中时常会得到的变身道具，有点类似于《怪物猛冲》中的各式武器，但它们却是可以永久使用的，直到玩家碰到障碍物方才打回原型。每种变身操作均有不同，小鸟需要连打才能扑打翅膀、传送器则可以瞬移到方向所指的地方，巨龙则是按键决定龙头的方向。这些道具都比背包更难操控，却起到了让玩家常玩常新的作用——说不定其中就隐藏着Halfbrick下一款大作的创意。另一种在关卡里获得的道具是老虎机代币。玩家可以在挂掉后转老虎机获取一些奖励，其中不仅有冲刺1000米、金钱加倍等影响后一轮的效果，也有炸弹（可把主角炸得更远）、起死回生等当即生效的。老虎机的导入让玩家在水平已很难提升的情况下，每玩一局都有所期待，从而深陷其中无法自拔。









（上左图）版面的内容并不算多，但切入得恰到好处，不会让人感到重复
（上中图）老虎机里的“预先冲刺1000米”道具
（上右图）与《怪物猛冲》一样，《火箭飞人》提供了大量的变身道具
（下左图）收集金币可以用来买商店里的强化装备



本作是前段时间App Store的又一新星，斩获多个奖项



圣战之翼Ⅱ ESPGALUDA Ⅱ**类型**射击**制作**Cave**平台**iOS**最近更新**2011.10.25

《圣战之翼Ⅱ》

魔导传说

横/纵版在游戏历史上沉浮了30载，如今在Cave和“东方”系列的不懈努力之下，以“弹幕系”独辟蹊径，在小众圈子里刮起一阵旋风，更刮到了移动平台，可谓是老树新枝的典范。

■上海 S.I.R

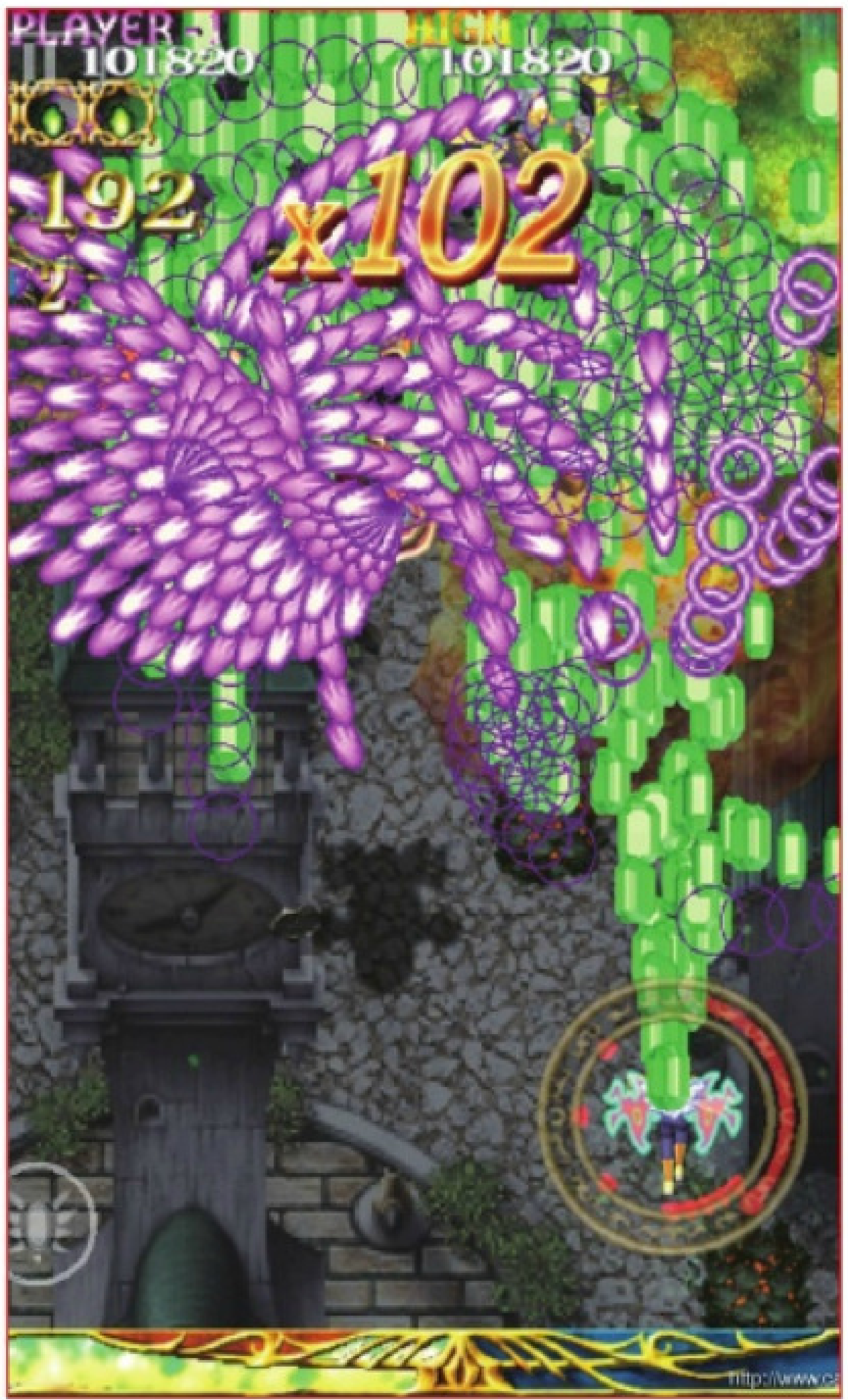
暴风般的敌机群、潮水般的子弹、巨大的Boss与精美的2D画面，这些元素是许多核心玩家对卷轴射击游戏的第一印象。而在智能机平台上，《凤凰战机》等同类游戏也颇有斩获，令长年以来支持的粉丝们有米可炊。而Cave亦加紧步伐，从街机转战至iOS那小小屏幕，通过另一种方式来延续自己的价值。

《圣战之翼Ⅱ》是Cave在iOS上移植的第一款看家大作，原作为2005年末的街机游戏，保留了前作的幻想世界观和人身战斗的主题。它的剧情简单到几乎无须解释：你面对的是一个强大的帝国，除了自己无人可以依赖，只能孤军奋斗，杀出一条血路。当时这款游戏的设定可谓惊世骇俗，角色可以通过变身在两种模式之间转换，而变身的表现其实就是“变性”……男女主角均可性别转换。在普通模式下，角色击破敌人会出现圣灵石，而通过消耗圣灵石进行变性即进入“觉圣死界”，在这个模式下一切敌弹均会变成紫色，击破任意敌机后，其子弹会全部变成金块收入玩家囊中。通过两个模式的反复循环来让金块达到最大倍数得分。比起《怒首领蜂》对玩家的节奏的要求，《圣战之翼》更多的是让玩家思考何时、何地展开“觉圣死界”，由于圣灵石是有限的，更加注重了策略性的层面。

《圣战之翼Ⅱ》则在初代原有的基础上增加了觉圣绝死界的第三种模式。当玩家利用圣灵石大量获得金块，同时圣灵石也充裕的情况下，便可以进入觉圣绝死界（按住觉圣键发动）。此间圣灵石和金块同时消耗，全屏呈现子弹时间效果，每击破一个敌人，它的所有子弹会变成分数消失一秒左右。然后在原地重新出现，并射向玩家。而继续击破敌人，这些“复活”的子弹又会全部消失变成分数，然后再次复活……于是敌弹越打越多，玩家得到的分数也成倍上涨，最高可达到×500的天文数字，但同时玩家承担的风险也越高，如在钢索上走路，极为紧张刺激。

值得一提的是，本作的iOS版不仅保留了原汁原味的街机版系统。更针对全触屏的特性，加入了iPhone专用的模式。进入觉圣模式后，角色会停止射击，转而让玩家点击屏幕里敌机，每下点击都会消除敌弹变成圣灵石，延长觉圣时间。经过改良，游戏巧妙地成为了一个掌握点杀节奏和走位战略的“非射击游戏”。这个设定既传达出了《圣战之翼》特有的乐趣，又照顾了手机的操作习惯，更告诉我们，硬派游戏与触控操作之间并非有着难以调和的矛盾。







（左图）“赤走行”状态不仅不能消除敌弹，甚至敌弹还会猛地加速，常常被高手用来挑战极限
（中图）在高手眼里，极尽所能在弹幕里贪分才是游戏的精髓
（右图）通过巧妙的战术安排，一口气获得大量分数是其关键

冰封的山脉

雪乐山的冒险传奇

在本刊去年7月中旬刊雪乐山娱乐（Sierra Entertainment）的历史回顾中，我们已经看到了这个游戏巨人光彩夺目的一面，现在让我们静下心来，仔细探究一下那些使它拥有昔日辉煌的冒险游戏吧。



系列爱好者为《国王密使》制作的全地图，这个简单的世界曾令无数冒险游戏爱好者着迷

■上海 CaesarZX

冒险游戏今非昔比已是不争的事实，目前这个类型仍有一片自己的空间，要感谢Telltale Games这样的公司还在坚持不懈地追寻着冒险游戏曾经的梦想，也要感谢大量的独立游戏制作者们，以及许多为包括iOS和NDS等掌机孜孜不倦地做着移植的那些公司们。尽管这一切都无法重现冒险游戏昔日的辉煌，但老玩家们将永远记得由LucasArts和Sierra所统治的属于冒险游戏自己的黄金时代。

图形革命

在个人电脑史上，20世纪80年代是一个令人神往的乌托邦，在那个还没有如今这般被百家争鸣、群枭乱舞所污染的年代里，世界还是一片未经开垦的新鲜沃土，无数创意夹杂着熊熊野心含苞待放。Sierra On-Line正是这么一家公司，它的创办者Ken Williams和Roberta Williams夫妇受到了文字冒险游戏《巨窟冒险》（Colossal Cave）的启发而为自己的公司起了这个名字。他们找到了一个推动冒险游戏发展的契机：将图形引入游戏，使游戏看起来更像一本图画故事书。当时此类技术尚不存在，于是他们深入研究并打算自己来开发这项技术。第一款作品《谜之屋》（Mystery House）初战告捷，随后又开发出了5款文字冒险。他们发行的产品开始增多，发行了不少正在崛起的开发商的游戏，甚至包括当时尚未发迹Richard Garriott的《创世纪Ⅱ》（Ultima II）。最终，公司改名为Sierra On-Line。Ken负责公司的运营，而Roberta继续做游戏设计。

1984年，Sierra发行了冒险游戏《国王密使》。这款游戏不仅成为了这家公司的标志性作品，更是正式标志着一个崭新时代的开启：“图形冒险”游戏诞生了。他们开始雇佣更多的游戏开发者并用类似的技术打造出了许多作品，每一作都为公司赢得大量的崇拜者。随着像科幻故事《太空冒险》（Space Quest）、犯罪题材《警察故事》（Police Quest，也是后来“霹雳小组”系列的前身）、情趣题材游戏《花花公子拉瑞》（Leisure Suit Larry）等游戏的陆续发行，Sierra的技术、质量和剧本创作都在不断进步，而静态绘制背景以及充分利用新兴的CD载体进行全程语音的技

术都相继诞生。他们此后发行的著名系列还包括冒险式角色扮演游戏《英雄传奇》（Quest for Glory）、超自然惊悚游戏《狩魔猎人》（Gabriel Knight）等等，如你所见，这些标题中许多都包含了“Quest”一词，这自然而然成为了Sierra家族的一大派系。

好景不长

自从被CUC International公司收购之后，Sierra公司的生命线开始显出凶兆，冒险游戏这一类型开始萎缩，合作商不再需要那些老员工，于是许多跟随公司多年的元老们在数年之内纷纷光荣下岗，终于，在发售了第三部《狩魔猎人》之后的2000年，冒险游戏部门被砍掉了。不过，公司的这番悲剧并未影响到游戏的质量。尽管冒险游戏爱好者们时不时就拿Sierra的游戏跟它最大的竞争对手LucasArts的产品比来比去，可毕竟Sierra的产品丰富程度上还是完胜后者的——超过50款冒险游戏，还包括教育游戏和其他周边产品。当然，Sierra的质量后来变得极不稳定，但你总能从一个Sierra的游戏里找到一些经久不衰的优点。Sierra游戏的剧情从来都是相当优秀的，甚至它的所有小游戏也不例外。与其他竞争对手不同的是，Sierra游戏一般都有一个旁白，对游戏的环境场景进行解说，而这个旁白最后也会变成游戏的角色之一——当然，是不露面的。在Atari 2600时代，Sierra甚至还把自己的游戏设计师搞名人噱头，将他们的头像贴在包装盒和市场推广素材上大肆宣传。

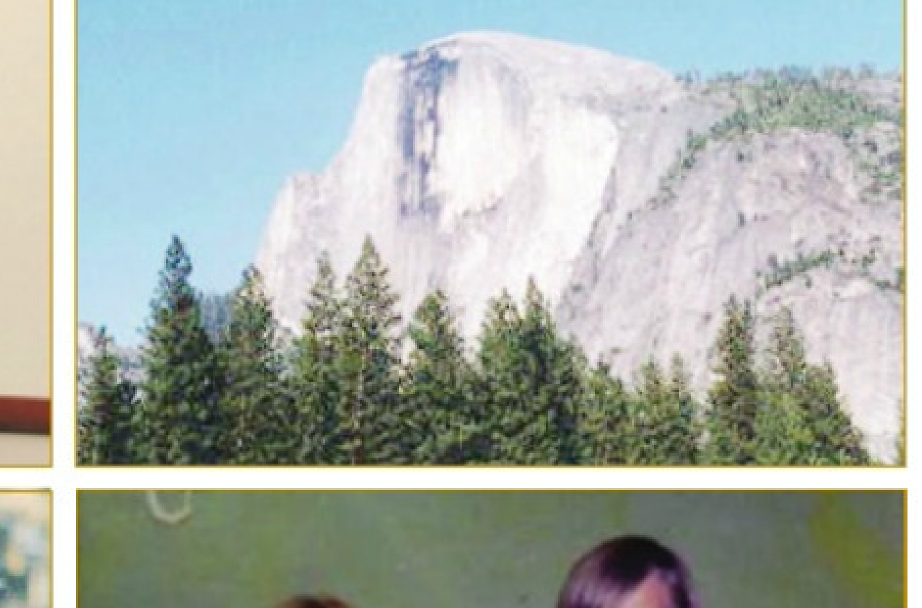
当时Sierra游戏由于一些过于“过分”的设计而被无数人诟病。他们的游戏时常出现严重的Bug死胡同，只要在游戏中忘了拿起某物品，就会导致后期游戏进展卡死无法继续。还有许多游戏的主角会因为各种突如其来的意外而死亡。这两大问题导致“S/L大法”成为玩家居家旅行的必备之宝，除非你愿意把大把的时间浪费在反复的重玩上。实际上，这两种问题在冒险游戏史上并不鲜见，甚至自从文字冒险游戏时代就开始了。但Sierra的设计者们却要性子，有意无意地在游戏里做几个意外死亡的内容，还在玩家死后弹出一段幽默小提示嘲弄一下他们。冒险游戏的剧情是如此之线性和脚本化，以至于游戏基本都毫无二周目的必要——所以找到你的角色所有的死法成了唯一乐趣。最后到了90年代初期，Sierra的设计者们总算学乖了点，那些恼人的设定开始销声匿迹了。

脚本利器

Sierra的游戏之所以能保持较高的一致性，我认为是与它们背后的技术后盾分不开的。Sierra的游戏前后一共使



（左上图）Roberta Williams和丈夫Ken Williams以及他们的儿子Chris在2011年的合影
（左下图）婚后的Williams夫妇，此时公司已经走向正规
（右上图）这座山就是公司Logo的来源
（右中图）青少年时期的Ken和Roberta就已经是一对儿了
（右下图）史上第一款冒险游戏的名字就叫《冒险》（Adventure）







ADVENTURE. (c) PROGRAM POWER 1983

ARE YOU A WIZARD?
?NO
YOU ARE ON A TWISTY NORTH SOUTH ROAD. A LANDSCAPE OF FOREST LIES OFF EAST AND WEST.
THERE IS A RED SCARF DISCARDED HERE

?GET SCARF

?INV
YOU HAVE THE FOLLOWING WITH YOU:
RED SCARF

?NORTH

用了5代脚本解译器，每一代都在图像、声音和界面上有巨大的飞跃。

Sierra的文字冒险游戏时代起源于《谜之屋》，后来还出了《Wizard and the Princess》《Time Zone》和《The Dark Crystal》3款游戏。这些游戏的文字和程序解析器相对同时期的Infocom的游戏来说往往过于简单，但他们的优势在于自带插图，所以对许多玩家来说更具吸引力。唯有一部没有插图的游戏就是《Softporn Adventure》，普遍认为要是有了插图就会成功得多。

Sierra的第一款图形冒险游戏使用的解译程序叫AGI，全称"Adventure Game Interpreter"（冒险游戏解译器）。它所使用的是200×160的超低分辨率图像，游戏角色和文字马赛克情况相当严重。IBM PC版本仅支持PC那种干涩短促的音乐，而其他电脑上也好不了多少。多数游戏基本都是无声的，偶尔出现一些简单的音效。游戏角色完全由键盘或者摇杆控制，绝大部分的互动都由文本解译器来负责。由于游戏的动作是实时发生的，不会在你输入时暂停，所以部分游戏需要你有较高的打字水平，更有甚者还要你加强自己的"缓冲"能力——在角色身处险境之前要事先输入命令，遇到紧急情况后伺机按回车……。这一代游戏的文字描述是相当少的，而游戏角色的形象对你来说简直不比一个头像符号细节多少，至于人物的个性啥的就更不用提了。这些游戏往往还会加入一些"街机元素"，需要角色通过一系列狭窄的走廊或者平台，玩家控制时极容易不小心走出边缘跌落摔死，或者出现类似令人头大的死法。现在的开源模拟器ScummVM可以轻松模拟多数AGI游戏，还加入了基本的鼠标控制功能并改进了音效。

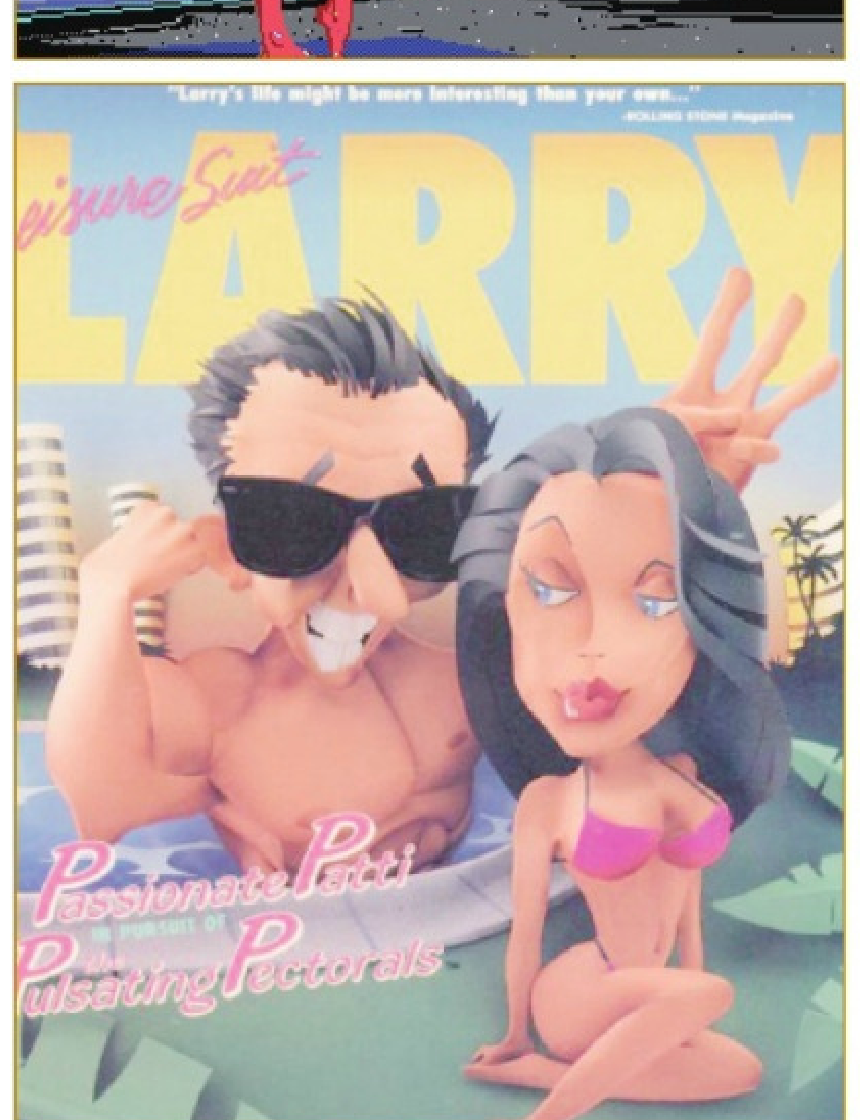
第二代解译器叫SCI，是"Sierra Creative Interpreter"（雪乐山创作解译器）的全称。后来被新技术取代后改名为SCI0。尽管还是16色画面，但分辨率扩展到了320×200，因此游戏就能够容得下更多的细节，游戏所提供的材质细节比死气沉沉的AGI时代画面多得多。游戏开始支持鼠标控制角色行动，可角色基本毫无寻路能力，角色只会沿直线行走至目的地。尽管"街机元素"依然存在，但因为有了鼠标，走起来方便多了。所有互动依然都由玩家输入文字来控制，不过只要你按动键盘，游戏就会自动暂停，而且解译输入框除非你开始输入，否则默认隐藏，这样不仅更人性化，而且还能节省大量的屏幕面积。游戏的文字部分相较上一代更加丰富，许多游戏还会在许多特定情节处自动出现过场。制作者们在故事上花了更多功夫，但主人公的形象却依然毫无生气。

SCI0于1992年被SCI1取代，后者终于开始支持256

（左上图）这就是当年《花花公子拉瑞Ⅲ》令无数玩家喷鼻血的场景
（左下图）《花花公子拉瑞Ⅲ》开始系列走向彻头彻尾的露骨
（右上图）与引以为傲的《国王密使》一起合影
（右下图）《太空冒险》中对外星世界的设计不少都借鉴于星球大战







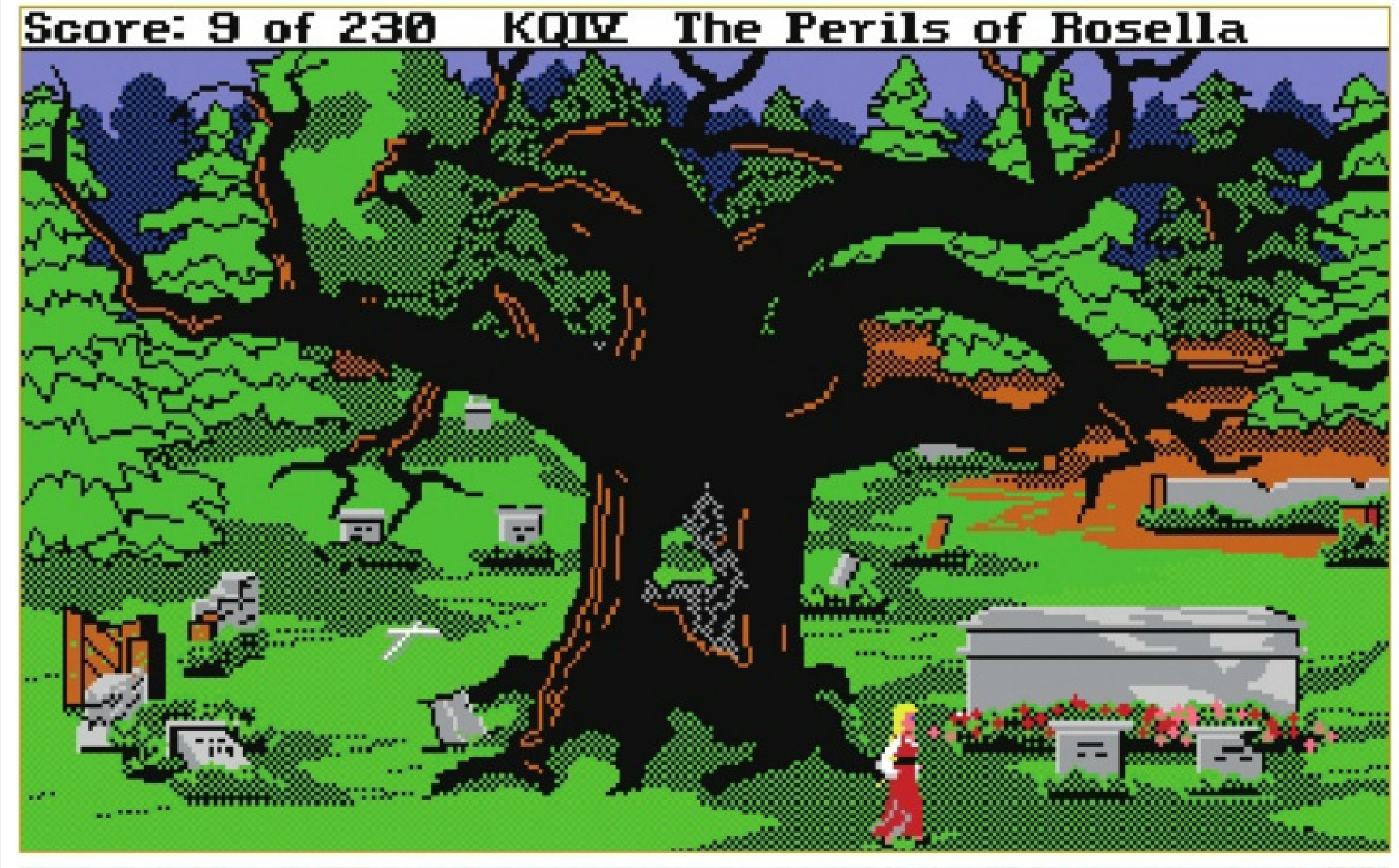


色画面，因此画面有了质的飞跃，丝毫不亚于后来2D到3D的飞跃。分辨率维持320×200，而游戏背景图像一般都是由平面绘制后扫描入电脑，游戏角色也开始使用真人扮演的停格动画。文本输入的机制总算被废除，取而代之的是基于图标热点的全程鼠标控制方式。大多数游戏都用了同样的4个图标："行走"、"观察"、"互动"和"对话"，还有部分游戏有更多的图标，包括《太空冒险》里的"嗅"和《花花公子拉瑞》里的"拉拉链"等等。幸运的是，这段时期正值Sierra全面走向CD-ROM的时期，因此许多产品都有全程语音配音。不过在早期几部游戏里，他们只是随便挑几个办公室的同事来配音，所以配音听起来相当业余。自从请了专业配音演员后，情况得到了巨大的改善。故事同样有了进步，原本演哑剧的主人公们开始鲜活起来，甚至连旁白都有了个性，无数的NPC们都个性鲜明起来。Sierra的游戏正是从这一时期开始大红大紫的，上手简化导致了门槛的降低，越来越多原本不玩游戏的人开始加入到玩家行列中来，Sierra舒舒服服地赶上了上世纪90年代IBM PC的多媒体化大潮，另外一些重制版也随之出现。

取代SCI1的是SCI2，其最大的改进自然是技术上的。比如，游戏开始基于32位模式运行并拥有了更出色的内存管理，也增加了对Windows 3.1的支持。虽然部分游戏从功能上看似乎很接近SCI1的游戏，比如《英雄传奇Ⅳ》和《狩魔猎人》，不过解译器增加了对SVGA图像和电影的支持。此代解译器的优势从《国王密使Ⅶ》开始大规模显现出来，因为后者真正实现了SVGA下的640×480超高分辨率，画面让人着迷。而后，诸如《陶林的密道》（Torin's Passage）和《太空冒险Ⅵ》都看起来像是卡通游戏，同期的《幽魂》（Phantasmagoria）和《狩魔猎人——心魔》则拥有全数字化的画面和电影。虽然表面上有了改进，可代价却是减少了大量的可互动热点，从而使得游戏的深度大大降低。

后来的SCI3解译器与SCI2并无太大区别，不过增加了对Windows 95操作系统的支持。但自此开始，Sierra的冒险游戏类型开始向市场妥协，变得越来越"不纯洁"了，直到最后完全背离冒险游戏的精髓。《国王密使Ⅷ》基本上成了一部动作游戏，而《英雄传奇Ⅴ》除保留了鼠标点击的界面之外，简直就是一部角色扮演游戏了。唯一保留了冒险游戏架构的只有《狩魔猎人Ⅲ》，这也是Sierra唯一的一款全3D的冒险游戏。

至此，Sierra的冒险游戏史告一段落，但它的故事还没有结束，接着你还会看到Sierra最经典的冒险游戏回顾，是的，就从《国王密使》开始（见本期第134页）。









（左上图）到了《国王密使Ⅳ》的画面已具有相当高的复杂度
（左下图）露骨的情色和恐怖场面让《幽魂》夺得了Sierra乃至欧美游戏界当时最具争议游戏的桂冠
（右上图）Sierra Online 2005年曾设立在中国上海的Secret Lair工作室
（右下图）《狩魔猎人Ⅱ》的封面更令人毛骨悚然

Jon Van Caneghem Jon Van Caneghem **生日** 1962年 **出生地** 未知 **荣誉** “英雄无敌”“魔法门”系列制作人

后“英雄”时代

《魔法门》《国王的赏金》《英雄无敌》NWC制作组、3DO Studio公司……对于JVC老爷和他的NWC公司那辉煌的前半生我们已经知道得太多了。在3DO倒闭后，JVC又何去何从了呢，答案就在下面的文章里。



JVA老爷和他身后的“英雄无敌”系列终身音乐制作人Rob King

■辽宁 陆夫人

2003年，3DO破产，NWC制作组解散，部分人员加入了当时雄心勃勃的Bethesda Softworks。面对着3DO倒闭和等同于自己儿子的“魔法门”遭到变卖，JVC遭受了不小的打击，他一度认为自己可能这辈子都不会再制作游戏了。在拒绝了育碧的盛情邀请后，JVC开始了长达9个月的颓废期。

颓废

这段时间，JVC老爷没有去工作，也没有去参加自己喜欢的赛车比赛（JVC老爷可是得过冠军的专业赛车手）。颓废的他玩了整整9个月的视频游戏，从PC到主机全平台制霸。看着一位曾一度与席德·梅尔比肩的游戏制作大师竟然如此颓废，他的朋友和那些昔日赏析他的同行都感到遗憾，在2003年这个游戏风云变幻的一年，一位游戏才子倒在了次时代的门外。

当然，一切还没有结束，这近一年的时间里面，还有一个人自始至终没有对JVC失去信心，他就是JVC的夫人Michaela，她也是当年促成JVC制作《英雄无敌》的原因。Michaela仍然坚定不移地陪伴在JVC身边，安慰着JVC，鼓励着JVC。终于在3DO倒闭后的第九个月，JVC看着身边的PC和主机，意识到自己早已无法离开游戏，如此逃避下去岂不辜负了大家，辜负了已经离开了自己的“魔法门”？

JVC振作了起来，他还有一个愿望没有实现。

重生

在一次采访中JVC说道：“我期待着与Richard Garriott（《创世纪》的制作人）和NCsoft多才多艺的开发团队共事，一起开创新一代的大型多人在线游戏。”

为什么加入网络游戏公司？JVC已经说地很明确了，他的愿望就是做出“魔法门Online”。哪怕手中不再持有这个系列的版权，也要做出自己心中的MMORPG。

NCsoft是一家有着雄厚实力的网游大鳄，旗下有《天堂》《剑灵》《永恒之塔》等等，哪怕你对网游不感冒，

这些名字也肯定多少有所耳闻。在2004年加入NCsoft到2006年离开的这段时间。JVC老爷的身份是《激战》的游戏监制，不过游戏监制毕竟是监而不是制，心中愿望没有实现的JVC肯定不会安居于此。于是在2006年应Lars Buttler（前EA副总，网络游戏部门主管）的邀请，离开了NCSoft加入了一个新的游戏公司：Trion Worlds。2006年《英雄无敌Ⅴ》发售，这一年JVC老爷也获得了赛车冠军。

Lars Buttler通过风险投资在2006年建立了Trion Worlds，还吸引了索尼美国的前高管Glen Van Datta的加盟。在邀请到JVC后，Lars就以“新时代的娱乐游戏”为噱头开始了大张旗鼓的开发，JVC也不遗余力地为他们制作着。终于，在2009年，Trion宣布了一款号称可以和《魔兽世界》叫板的MMORPG——《Heroes of Telara》。这款游戏正是现在《时空裂痕》（Rift）的前身，从当时的字面上看，JVC显然还对“英雄”念念不忘。

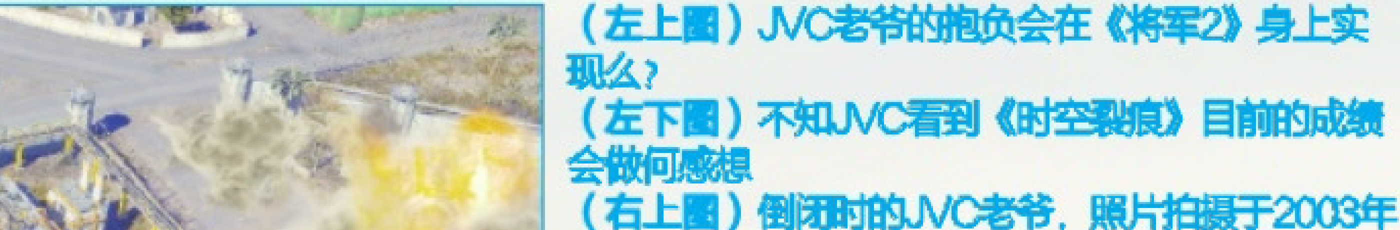
这看似象征着JVC老爷重生的游戏曾吸引了我极大的兴趣，等我翻山越岭找代理混进游戏后，赫然地发现制作人改为了Scott Hartsman（EQ的制作人）。原来JVC早在这款游戏成名之前，便已离开了Trion。

在2009年的时候，JVC受到自己旧友——EA总裁Trip Hawkins（他也曾是3DO的总裁)的邀请，成为了著名即时战略系列“命令与征服”系列的网游版制作人。

就在外界还没对JVC的最新动向做出反应的时候，EA内部突然大事频发：《命令与征服3》制作人Mike Verdu出走，组建新娱乐公司；《命令与征服4——泰伯利亚黄昏》新旧玩家不买账，遭遇滑铁卢；专门制作“命令与征服”系列的EA洛杉矶工作室解散，剩下的残余组成了EA的新部Victory Games。再后来，Victory Games加入到BioWare旗下，变为BioWare Victory。

临危受命，EA首席执行官John Riccitiello聘用JVC成为“命令与征服”的新当家。在2011年年末，EA宣布“命令与征服”系列再起动，第一款游戏就是《命令与征服——将军2》。这款游戏与前作之间相隔了整整10年，而JVC从颓废到涅槃重生也正好10年。其实JVC很早就是“命令与征服”系列的铁杆粉丝，在《国王的赏金》推出后，还未被3DO收购之前的那段RPG低谷期，JVC就是靠玩《命令与征服》度过的。而且不光是JVC，当年NWC很多人都喜欢玩命令与征服系列。

最后，在2011年的E3展会上，JVC老爷去育碧的站台想看看最新的《英雄无敌Ⅵ》，很可惜的是，《英雄无敌Ⅵ》并没有在那次展会上展出，当时的JVC老爷，也许会感到一丝酸楚吧。P



（左上图）JVC老爷的抱负会在《将军2》身上实现么？
（左下图）不知JVC看到《时空裂痕》目前的成绩会做何感想
（右上图）倒闭时的JVC老爷，照片拍摄于2003年5月，背景的半个”3“就是3DO Studio
（右下图）Lars Buttler和JVC——一度野心昭昭的二人组









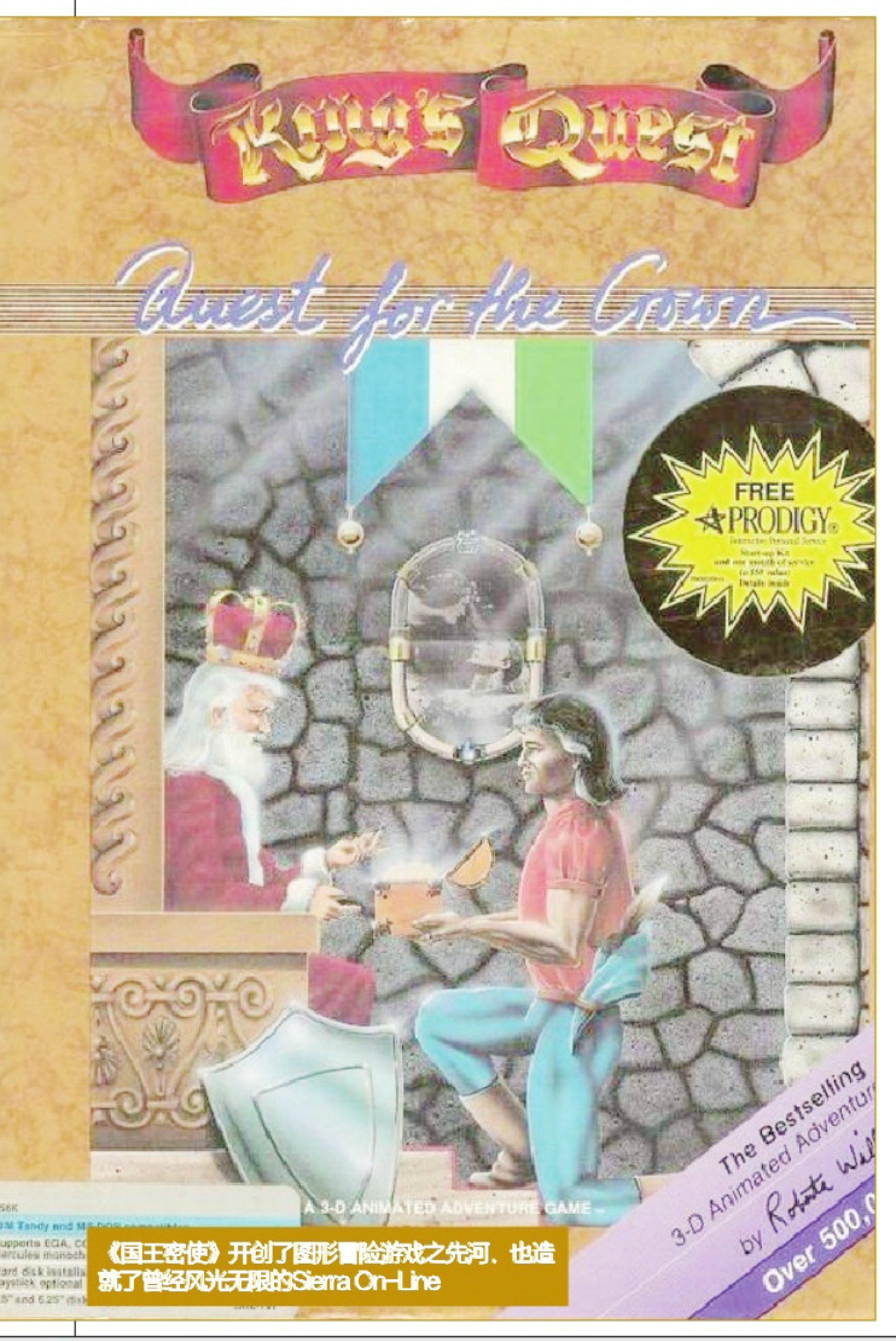
国王密使——王冠传奇 King's Quest: Quest for the Crown**类型**冒险**制作**Sierra On-Line**发行**Sierra On-Line**发售日**1984.5.10

国王密使——王冠传奇

尽管到后来，《国王密使Ⅷ》已经成为了一款不伦不类的动作游戏，让人扼腕叹息，但这丝毫不影响这个系列在冒险游戏史上的地位，即初代《国王密使》奠定的图形冒险游戏里程碑。

■上海 CaesarZX

毫无疑问，除了对游戏类型本身的喜好之外，玩家对于一个游戏的认知和接受程度同地域和游戏的背景世界也有着千丝万缕的关系。在上世纪90年代，西方奇幻神话题材游戏中，除了《魔法门之英雄无敌》等极少数几款成功俘获了大量中国玩家的心之外，其余的在中国都仅拥有固定粉丝和少量核心玩家。而冒险游戏这一类型本身在国内就从来没有过成气候的玩家群，更不用说像《国王密使》（King's Quest）这样的西方神话题材冒险了。



《国王密使》开创了图形冒险游戏之先河，也造就了曾经风光无限的Sierra On-Line

Sierra On-line的旗舰“国王密使”系列是图形冒险游戏这一类型真正意义上的开山鼻祖。Roberta Williams设计的这个系列打破了此前纯文字冒险游戏的枷锁，以第三人称的方式赋予游戏主人公一个可视的形象来探索游戏世界。同时，这个系列也代表着Sierra技术的最前沿：每当Sierra公布一个有着大幅度的画面、音频和界面改进的新引擎，首当其冲的第一个产品必然是“国王密使”系列新作。

在许多方面，《国王密使》游戏虽说有创新，但不论是在设计还是创意上一般都被Sierra的其他游戏超越。毕竟这个系列做得哪怕再有趣再精巧，也有它坚持不变的传统和风格。游戏世界设定在一个中世纪风格的基础之上——骑士与恶龙，英雄与巫师，在保持这些亘古不变的元素的同时，又融入了多种文化的浓重古典神话与传说元素，这看起来是种古怪的大杂烩，比如你刚才还在对着小红帽嬉皮笑脸，一会儿工夫你就遇到了德古拉伯爵，但种种偶然的变化和穿越会营造出一种特别有趣的场面，令人难忘。

垂死的国王

达文垂王国（Kingdom of Daventry）的伟大君王爱德华（Edward）已过古稀之年，垂垂老矣。无子无嗣的他准备将王位交给他忠诚的贴身骑士葛拉汉（Graham）爵士，但在这之前，他必须完成一项艰巨使命：寻找并带回3件失落的古老神器，于是葛拉汉勇敢地踏上了探寻神器的冒险之旅。这3件神器分别是：一面可以预见未来的魔镜，由一头喷火巨龙守护；一副可以抵挡任何致命攻击的神盾，由矮妖精们把守；以及一个装有无尽金币财宝的宝箱，其守卫者则是一个住在云端的巨人。

作为一款将近30年前的游戏，《国王密使》创造出了一个足够庞大的世界——达文垂王国整个世界的“占地”，东西向占8个游戏“屏幕”（也就是更换8次场景），南北向占6个，如此无限循环，只要你从最西端走到最东端，你就会再次从最西端出现。游戏的补充文档解释说，这种现象在游戏中叫做“魔法封闭定律”（The Magical Law of Containment），以此来防止角色走出某一特定区域。也就是说，游戏的地面场景一共有8×6=48个。而如果把游戏中的几个特殊室内场景，以及两个地下世界和一个云端里的世界场景计算在内，那么一共是48+16+8+8+1+1+6=88，还需要减去重复的出入口场景4个，一共是84个场景，如此规模的游戏世界在冒险游戏刚刚起步的年代里可谓庞然

大物。

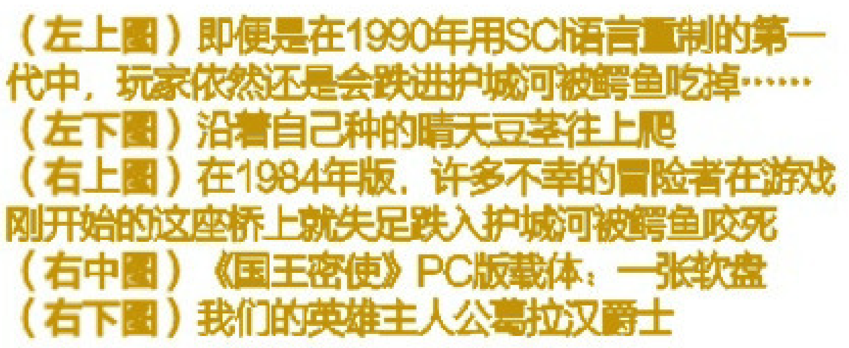
古怪的谜题

游戏中一些重要物品都藏在树桩里或石头下，你只要看一眼树桩或者移动一下石头就能找到，而部分谜题则要求玩家对神话传说有一定的了解——你趁巫婆不在家溜进姜饼屋，打开烤炉，躲进里屋，等巫婆回来后把她推进炉火中，很有趣对吧？这里告诉你个比较无趣的谜题，比如你必须猜出一个侏儒的名字，玩家按照游戏提示很容易就能猜到是“Rumpelstiltskin”（侏儒怪），可这里却有个猫腻：你必须按照要求“倒过来思考”，那你很自然想到是把名字逐个字母倒过来写，对吧？可你错了。你必须把Z替换成A，把Y替换成B……以此类推，因此正确答案是一个莫名其妙的名字：“Ifnkvohgroghprm”，这简直太匪夷所思了，所以1990年Sierra在重制版的《国王密使》中改良了这个谜题，把答案改成了脑子正常的人能想出的答案“Nikstlitslepmur”。

这个侏儒谜题的奖励是一袋豆子，玩家需要把豆子种下，长出通天高的豆茎巨柱，这样就可以顺着豆茎爬到云端找到巨人。好在，当时这个谜题并不是强制的，因为有其他比较直接的办法进入云端而不必跟那个侏儒费脑筋，当然，这样做的话，你在游戏中的得分就会少一些。对于敌人，你有多种办法对付他们，游戏鼓励的是智取而非武斗，因此后者会比前者得分较少。举个例子：你可以用匕首丢死火龙，但我还是建议你尝试用一缸水去浇灭他的火焰。

为了营造一种街机游戏的感觉，王国中有多种类型的敌人居住在游戏各个特定的屏幕中，但他们的出现是随机的。比如矮人，这些混蛋会从你身上偷宝物，令你完全无法继续游戏，彻底卡死，因为宝物是拿不回来的。而巫师会将你全身麻痹，使你毫无还手之力任由其他敌人宰割；还有野狼更是会把你整个囫囵吞下。不过所有这些敌人都有个巧妙的办法避开：离开屏幕然后再回来。相比之下，更危险的其实是遍布达文垂王国里的那些湖泊、河流还有悬崖。葛拉汉可以在特定水域里游泳，但必须在落水后短短数秒内就输入“swim”命令，否则就会含冤淹死。游戏开场的那座桥和那条护城河更是无数玩家的噩梦，失足跌落被鳄鱼咬死成了家常便饭，玩家还没从老国王那儿接到任务就这么反反复复地郁闷而死。更令你郁闷的桥段就是攀爬通天豆茎了，豆茎上无数看不见摸不着的碰撞点，一不小心碰到就会从豆茎上摔下，随机掉到王国的某个屏幕里摔死。诸如此类的众多“街机元素”在Sierra的AGI游戏中可以说是名声狼藉，可与Sierra其他几部使用AGI制作的游戏比，这部《国王密使》





（左上图）即便是在1990年用SCI语言重制的第一代中，玩家依然还是会跌进护城河被鳄鱼吃掉……
（左下图）沿着自己种的晴天豆茎往上爬
（右上图）在1984年版，许多不幸的冒险者在游戏刚开始的这座桥上就失足跌入护城河被鳄鱼咬死
（右中图）《国王密使》PC版载体：一张软盘
（右下图）我们的英雄主人公葛拉汉爵士









已经算好的了。

《国王密使》只有零星几处配乐，主题曲更是简单地套用了没有版权而又脍炙人口的苏格兰民谣《绿袖子》（Greensleeves，谁听了都会唱）。除了偶尔几处小调和音效外，游戏中唯一的音乐是当玩家挂掉时的一段轻松欢快的小曲。伴随玩家死亡的“Game Over”画面中是一句Sierra感谢玩家的赠言，当玩家得分较高时，这句话会是一句鼓励。

诚然，《国王密使》是一款相对简陋的游戏，游戏情结过于简单，逻辑性也不是强，与诸多后起之秀无法相提并论，但其历史价值却是难以估量的。试着把自己想象成一个上世纪80年代中期的电脑用户，在那个时代，互联网这个词还不在人类的词典里，硬盘价格堪比金砖，而128KB的内存更以“海量”自居。也就在那个时代，电脑更多的是被作为工作和商业辅助工具，而电脑上的游戏多数是业余作品或只是简单地从街机移植。《国王密使》的出现改变了这一切，电脑中出现了一个奇妙的世界，丰富的景色和可怕的怪物，最要紧的是，它有长达数个小时的精彩冒险！

一样的故事，不一样的体验

1984年，《国王密使》最初只在IBM的PCjr平台上发行，可是当年该平台的惨淡销量，导致游戏几乎无人问津。不过将游戏移植到其他几种电脑平台之后，销量发生了戏剧性的猛增。在DOS操作系统的电脑硬盘上安装后，游戏能够顺利运行，可在别的机器上就没那么幸运了。在Apple等平台上，由于每次进入新场景都需要像蜗牛爬一样重新绘制场景的轮廓并重新填色，游戏磁盘需要频繁更换，而每进入一个新的场景都要读盘数秒钟。

1989年，《国王密使》移植到了世嘉Master System中，并由Parker Brothers公司发行，后者是仅有的几家为这个平台发行游戏的第三方公司。Master System平台拥有更高的色彩和更高的分辨率，因此游戏的视觉效果较好。

不过，由于ROM容量的限制以及8位主机画面的先天不足，导致世嘉的这个主机版明显不如PC版的细节度高。没有键盘更是一个问题，所有动作都是通过一个反人类的菜单来完成的：菜单里列满了当前屏幕中所有可能会用到的动作和名词，玩家必须一个个地选择。不过话又说回来，尽管如此笨拙，其实对这么一个本来就没多少动作和物体的游戏来说未尝不是好事。

随着时间的推移，Sierra最终升级了引擎——SCI0，提高了新游戏的分辨率并改善了操控方式。公司还决定将此前的旧作用新技术重新制作一次，《王冠传奇》自然就成了第

（左上图）1984年DOS版中国王的城堡大门
（左中图）发生在这座桥上的趣事需要玩家自己去体会
（左下图）这个井下有个巨大的地下世界
（右上图）所有场景合并城这张图，南北用字母坐标，东西向用数字坐标，就和国际象棋棋盘一样
（右下图）2001年的重制版画面可谓惊艳，这就是冒险游戏粉丝的力量

一个享受到重制待遇的游戏，同时也成了唯一一部利用SCI0重制的游戏。Sierra的其他几部重制作品，比如《太空冒险》（Space Quest）、《花花公子拉瑞》（Leisure Suit Larry）等等都是用后来更先进的SCI1重制的。色彩上保持在16色水平，但分辨率翻了一番，比原先多得多的细节在角色和场景中表现出来了，因而画面的整体效果有了大幅提升，不过，这个重制版的达文垂王国相较原先那个显眼美丽的绿色世界却明显变得黯淡了，充满了不祥之感。敌人还是会随机出现，不过现在他们出现的时机变了：他们会在你跑到画面中央后才突然出现，而不再是你一进入场景就出现，这样就增加了你用前文提到的诀窍逃跑的难度。

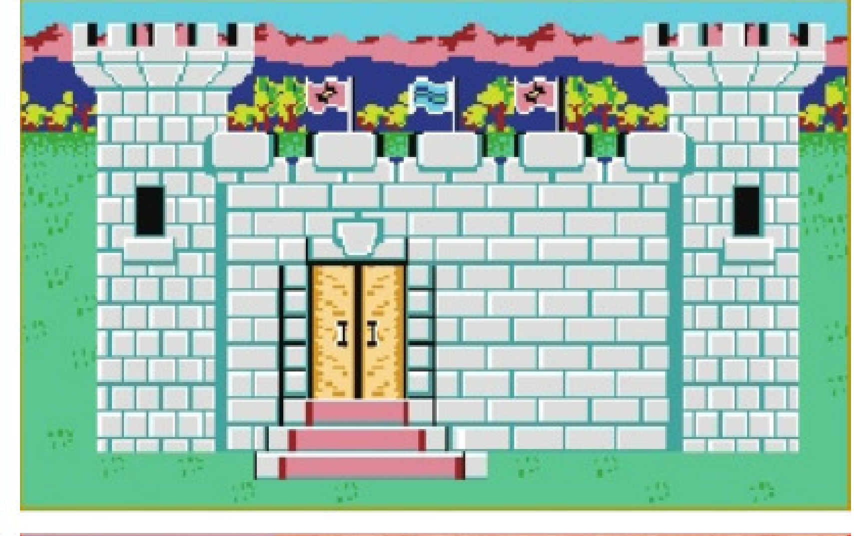
虽说文字输入解译器的能力限制很大，但你起码可以用鼠标来控制葛拉汉的行动。剧情的文字内容总体看起来依然比较零散，不过当你查看物品或者……被杀时，相应的文字描述倒是挺多的。Sierra在《国王密使》表现出了自己对双关语的浓厚兴趣：你可以试试被姜饼屋的巫婆绑架，然后被她的魔法制成“全麦饼干”（刚好是“葛拉汉饼干”的英文Graham Cracker）。

SCI0中还加入了一些过场“动画”，比如葛拉汉在游戏之初走进城堡与国王交谈的这一整段内容都自动完成了。谜题也有不少改变，最明显的一处改动就是现在你必须按一个固定顺序去寻找那3个神器了——魔镜和宝箱的顺序可以颠倒，但盾牌必须最后找。

在2002年，一个叫做AGD Interactive的粉丝小组使用Sierra自己的AGS引擎制作了一款《国王密使》的重制版。为了制作成全图标形式的冒险游戏，所有视觉元素都升级为256色，看来像极了Sierra的其他VGA游戏，而游戏美术则完全基于1990年的重制版，所以风格上相当接近，令无数老粉丝泪流满面。绝大多数的文字内容也是取自1990年的版本。区别在于这次奢侈地加入了全程配音！Sierra的设计师和编剧Josh Mandel亲自出马为主人公配音，这在非专业配音中简直可算是绝世美音了。当然，必须提一下，这迷人的配音并不是他的声优处女作，你在《国王密使V》（King's Quest V）中就已经能听到他的磁性嗓音了。这个粉丝作品在接下去的一段时间内还有过多次更新，可见那些粉丝对此系列的感情是不言而喻的。而《国王密使》的粉丝们一向很强大，后来还有粉丝制作了民间版的《国王密使IX》，可惜受到官方阻挠，无法冠以这个名字

至此，有关达文垂王国王冠继承者的第一个故事告一段落，但是葛拉汉爵士的冒险才刚刚拉开序幕，在《国王密使Ⅱ》中，他将以达文垂王国新国王的身份闪亮登场，继续谱写献给Sierra和所有冒险游戏爱好者的赞美诗。P









（左上图）绿脸巫婆会把你变成饼干
（左下图）由于ROM容量的限制以及8位主机画面的先天不足，导致世嘉的这个主机版明显不如PC版的细节度高
（右上图）1989年为世嘉Master System制作的特别版本
（右下图）印刷精美的包装盒背面

年鉴2004

经过几年的磨合与探索，游戏业在2004年步入了高速发展，游戏大作频出，商业收购不断，游戏作为娱乐产业的商业价值越来越让人眼热，只不过还没有其它行业成熟罢了。

■晶合实验室 Oracle

这一年主机平台已经进入了成熟期，于是有很多更高质量的游戏问世。与此同时，几年来一直处于弱势的PC平台，由于硬件配置的进步，也出现了不少画面与内容兼备的经典作品。前一年玩家们还因为玩到主机剩饭而欢呼，到了这一年，PC玩家已经可以玩着DirectX 9.0的高画质游戏，在华丽的光影效果下扬眉吐气了。

新一轮井喷

《横行霸道——圣安德烈斯》《光环2》《合金装备3》《忍者龙剑传》《寂静岭4》《神鬼寓言》……这些在各自类型里首屈一指的经典游戏，在2004年里扎堆发售。此时的游戏已经可以很好地发挥主机性能，因此无论从画面还是系统，比起之前的作品都有了长足的进步。像全面进化的《光环2》，在Xbox Live的配合下如虎添翼，产生的商业收益让主流媒体都为之震惊，为败局已定的Xbox挽回了不少面子。《忍者龙剑传》也为之后的“三大ACT”奠定了基础。而像“寂静岭”系列这样，利用噪点将主机的性能劣势巧妙地化腐朽为神奇，也是那个硬件条件匮乏的游戏时代特有的灵光一现。而在机能强大的高清平台上，这个系列却仿佛陷入了大雾般迷失了方向，一贯的诡秘氛围被丢得七七八八，从某种程度上，也反映着图形进步与游戏艺术性之间的矛盾。

与主机的盛况相比，PC平台也毫不示弱。但业内还有很多人士对其抱有相当大的偏见。当时就连Stardock（代表作“银河文明”系列，PC独占）的总裁Brad Wardell都宣称：“所有非网络游戏的产品都应该把游戏机作为首发平台”。

事实上又是如何呢，《半衰期2》《虚幻竞技场2004》《孤岛惊魂》《毁灭战士3》《模拟人生2》，这些对后世有深远影响的游戏齐齐把PC作为首发平台。导致这一幕的最主要原因还是在于硬件——此时主机的性能已经被挖掘得差不多了，无法满足DirectX 9.0游戏的需求，硬件持续发展的PC成为了最好的演示平台。像两年内画面难逢对手的《孤岛惊魂》，千呼万唤始出来的《毁灭战士3》，在顶级PC平台的演绎下都引起无数人惊呼。在刷到足够人气之后，这两款游戏都推出了Xbox版，主机版的画面表现只能进一步证明：主机平台的硬件的确该更新了。

这里不得着重提到的是《半衰期2》，这款游戏获得了超过40项“年度最佳游戏”，包括IGN的最佳游戏奖、GameSpot的最佳射击游戏、GameSpot读者投票最佳PC游戏等。与那些醉心于图形技术的竞争者们不同，这些奖项不仅颁发给《半衰期2》的技术，还多次颁发给游戏剧情和角色。这款游戏还获得了吉尼斯世界纪录所颁发的“PC游戏杂志最高评价的射击游戏”，曾被《卫报》的读者选为10年来最棒的游戏。更多的荣誉不再赘述，这足以奠定《半衰期2》在游戏史上的地位。不仅如此，鉴于这款游戏神奇的“晕3D”功效，在另一个层面上也是相当具有代表性的……

《半衰期2》的成功是多方面的，除了优秀的剧情和富有创意的重力枪外，强悍的画面效果也功不可没。比起《毁灭战士3》的黑暗与压抑，《半衰期2》里明媚的阳光、逼真的水面显然更讨好玩家的眼球。但好的画面未必意味着好的游戏，《毁灭战士3》就是一个典型例子，游戏中的许多怪物和武器均为毫无新意的“复刻”，游戏设定也有诸多硬伤。在一款黑暗场景居多的游戏里，玩家居然不能同时使用武器和照明设备。这时的射击游戏深陷同质化泥沼，如今泛滥的“越肩”和“掩体”完全不见踪影，就连Epic Games的首席关卡设计师Jim Brown也毫不讳言自己的失望：“最初的兴奋过去后，游戏变得单调、重复、缺乏生气。画面进步了，但关卡设计、可玩性和趣味性却在倒退。”

话虽这么说，由于年末有两款便携游戏平台的发售，整个游戏业的气氛丝毫不见低落。无数媒体与玩家都在分析，NDS将会开辟怎样的一片蓝海？索尼的首款掌机PSP会对任天堂最后一块阵地造成多大冲击？在4.3英寸的屏幕上玩到画面不逊色于PS2的游戏将会是怎样的震撼？当时我们又怎能料到，在移动平台的压榨之下，这竟然可能是掌机的最后一次狂欢。

同年，EA推出了《FIFA Football 2005》的PS版，这是PS主机上最后的大作。当年“所有游戏在这里集结”的口号尤在，这台主机已经谢幕，新的奇迹，正由它的兄弟在创造。

寡头化

在5月的E3大展上，EA首席执行官Larry Probst曾信誓旦旦地否认会在未来实施更多的收购。“5年后，我们的竞争对手会比现在少得多。但我不认为我们会去收购其它公司，也不认为其它公司会收购我们。”

话音未落，EA 就展开了一连串令人瞠目结舌的并购：

7月以2亿美元的价格将“横冲直撞”（Burnout）系列的开发商Criterion工作室收入囊中；12月以3亿美元的天价买断美国职业橄榄球联赛（NFL）的独家授权，将负隅顽抗的对手世嘉踢出局去；之后更是爆出以8500万到1亿美元的价格买下老对手育碧软件19.9%股权的消息。

收购育碧的消息传出后，业内人士反应激烈，玩家更是以他们独有的幽默表达了抗议。有人将“EA Sports”的圆形标志改为地球，将文字改为“EArth is next”（下一个收购目标是地球）；有人将《半衰期2》中的那座高塔建筑印上“EA”的标志，暗示EA如城堡统治者般独裁；有人将“EA Games”的广告语“Challenge Everything”（挑战一切）改为“Purchase Everything”（收购一切）。由于担心EA购买育碧的股份将导致法国游戏产业最后的阵地消失，法国政府也出面支持育碧，反对收购，但这一切都没能阻止EA买下育碧19.9%股权，成为育碧最大股东。

本来，EA想借此机会并购甚至收购育碧，这让业界同行感到压力骤增，但之后的发展并非一帆风顺，迟迟没有下一步动作。终于在2010年7月16日，EA将所持育碧的15%全部抛售，套现约1.22亿美元，外界将EA此举看做是完全放弃并购育碧，此为后话。

2004年，同样的商业战争也在国内上演着。盛大以9170万美元收购了《传奇》的韩国运营商Actoz Soft的28.96%股份，成为该公司第一大股东，此轮收购被业界称之为“惊天大收购”，盛大也由此进行了“长工”变“东家”的大翻身。此外，起点中文小说网、手机游戏公司数位红、休闲网络游戏杭州边锋，以及电子竞技平台浩方也先后被盛大收购。年底，又传出盛大要涉足硬件领域的消息——盛大盒子。至于这个产品的命运到底如何，这是后话了。我们籍此也大致能够看出当初的盛大有多大的野心。这一年盛大和九城双双在纳斯达克上市，《传奇》成就了盛大，让其成为了一个综合内容服务平台。《魔兽世界》却没能成就九城，后者始终是一个游戏运营商。这两款游戏的品质差距一看便知，两家公司的命运却截然相反。或许，这就是商业的力量吧。

梦想的背面

11月9日，《光环2》全球同步发售，仅仅在发售当日就创造了1亿美金的惊人营收，打破了北美游戏界的单日营收纪录，甚至创下了包含电影票房在内的娱乐产业单日销售新纪录。

此时的游戏业，象征着梦想与财富。

但这个行业远没有看上去那么好玩。









（左上图）《半衰期2》的水面效果着实震撼到了不少人
（左下图）《天堂Ⅱ》美型的角色，优秀的画面让它在《魔兽世界》到来之前夺得了最多的关注
（右上图）EA的胃口越来越大，这对于创意驱动的游戏业来说不一定是什么好事
（右下图）《光环2》创造的商业价值让更多人意识到游戏这座金矿的魅力

2004年11月10日，EA加州分公司一位程序员的妻子在博客网站上透露：EA每周强迫员工工作85小时且拒绝支付加班工资。这个“野蛮行径”迅速在互联网上流传开来，并遭到媒体曝光，引发了一场轩然大波。一名好事者以此为主题制作了一件T恤在网上公开出售，售价10.99美元，胸口印有4行字：“我一星期为EA工作90个小时，却连这件破T恤都得不到。”在IGDA（国际游戏开发者协会）公布的北美地区“游戏从业人员生活质量调查”中，35%的被调查者每周工作时间在65至80小时之间。

国外人民水深火热，国内有着网游这座金山，是否会享受到人性的关怀？这里引用当时一位业内负责人的话：“XX是一家赚钱的公司，但不是一家游戏公司。”

金山已经变红海。

两极分化，渐行渐远

在这片红海里，语权仍被MMORPG牢牢把握。

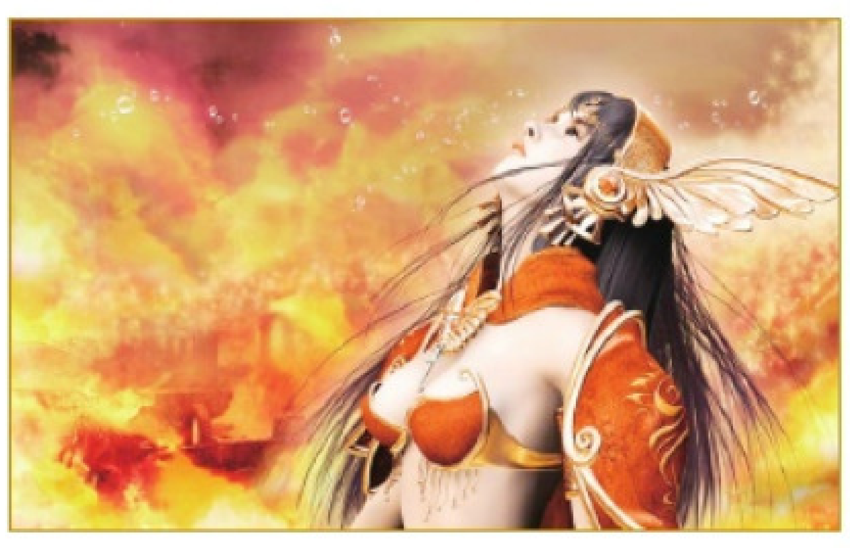
这一年，有两款韩式网游大作登陆国内市场，其中最富争议的非A3莫属。A3最初打着“成人网游”的噱头，在全国各地网吧，恨不得全裸的女主角摆着撩人姿势招摇过市，“18禁”“成人”等关键词首次被如此直接地用到了网游宣传当中，不料因为动静太大，引起有关部门关注，加之游戏公司内讧严重，最终变成一款不伦不类的“绿色网游”，充满Bug，沦为笑柄。同期抢滩登陆的还有大名鼎鼎的《天堂Ⅱ》，这款游戏象征着当时韩国网游的顶尖水准，一个内测号能炒到2000人民币。现在来看，《天堂Ⅱ》抢得真是时候，正好处于国产网游不济，《魔兽世界》来临的真空时期。再早一点，大家的机器都跑不起来，再晚一点，就被彻底笼罩在《魔兽世界》的阴霾中，发生这种事，大家都不想的。

《天堂》虽诱人，点卡终归是个门槛。想要赢得群众，就要抓住群众的心理需求，比如免费。这一年的年底，游戏橘子开发的《巨商》打出了“免费游戏”口号，吹响了免费潮流的第一声号角，但由于《巨商》自身知名度不足，当时没引起多大关注。直到更有影响力《热血传奇》《梦幻国度》跟进，免费游戏遍地开花，已经到了2005年。“免费”是国内游戏业发展的分界线，它让这个行业膨胀到空前的规模，也造就了一个独一无二的游戏市场，从此，历史又翻过一页。

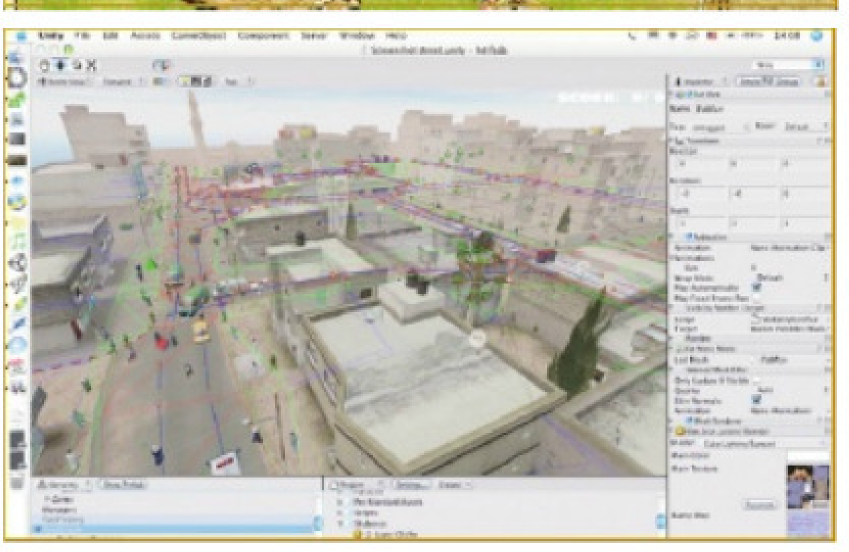
11月24日，《魔兽世界》在北美正式发售，24小时内销售超过24万份。

12月3日，中国诞生了第一个“百万在线”，创造这个成绩的是QQ休闲游戏平台。P

（左上图）当初大打“成人”牌的A3和现在某些网页游戏比起来简直就是小儿科
（左中图）作为我国首款免费网游，《巨商》没有起多少关注……
（左下图）游戏开发远没有大多数人想象得有趣
（右上图）除了画面，《毁灭战士3》的游戏理念在当时已经显得落后了
（右下图）在DirectX 9.0的支持下，当年这座风光靓丽的“孤岛”让无数人着迷








ROCKSTAR GAMES PRESENTS

L.A. NOIRE



科尔·菲尔普斯从海军陆战队退役回到洛杉矶，成为威尔谢区的巡警。这是一座充满梦想和自由的城市，也是一座暗潮汹涌的城市，繁华的背后罪恶丛生。

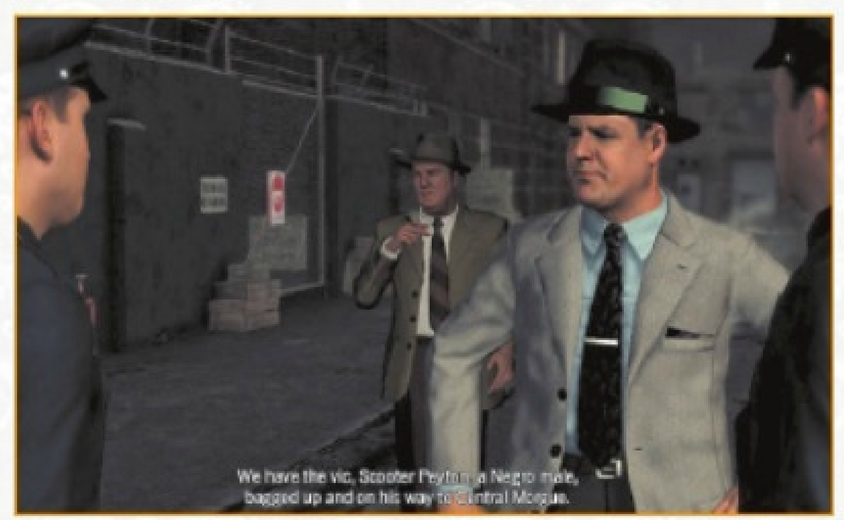
L.A. NOIRE 巡逻组案件 PATROL

案件1：深思熟虑
UPON REFLECTION

街面巡逻的时候接到总台通报，和搭档唐恩驱车赶往枪击案现场。见到重案组的弗洛伊德·罗瑟，说死者已送往停尸房，凶手将枪丢掉跑了，现在两人得将凶器找出来。

沿小巷前行，在右边的木箱上有份报纸。走到唐恩身边，观察门上的血迹。往左边的小巷转过身，调查头顶倾斜的玻璃窗上有手枪的倒影，跑到小巷的末端沿着水管爬上天台，在地上拾取一把史密斯威森左轮手枪，枪身的序号是S71893，检查下弹仓。

回到巷里，唐恩想要交枪请赏，而科尔决定继续查下去。赶到枪械店和老板谈话，取得枪械店登记簿，在上面找到购枪者地址。



遇到弗洛伊德，后面吸烟的是后来的搭档加洛威

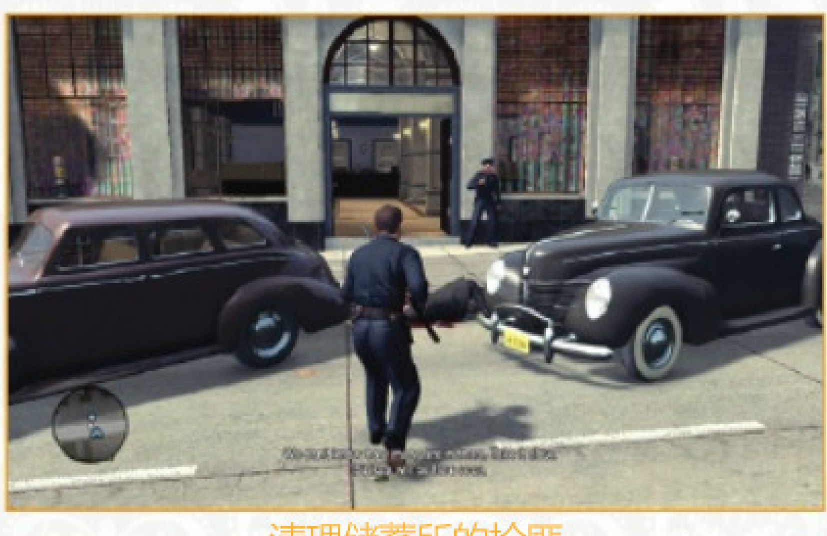
赶到施罗德的公寓，调查信箱得到他住的房间号。上楼敲门，施罗德说枪在家里，却发现衣柜里的枪不见了，便挥拳拒捕。将施罗德击倒，调查衣柜搜到一个笔记本，里边写有弗洛伊德·罗瑟的名字。唐恩劝他见好就收，没必要去捅马蜂窝。科尔听了稍作迟疑，将笔记本放回原处……

案件2：刀不离身
ARMED AND DANGEROUS

在西湖储蓄所发生枪战，两人连忙赶到现场清理劫匪。清掉所有抢匪，尽管科尔不喜欢唐恩遇事退缩的表现，仍然


科尔在楼顶拾到一支史密斯威森左轮手枪


找到枪主施罗德，出手将其制服逮捕


清理储蓄所的抢匪

感谢他的掩护，称他是“世上最好的搭档”。

案件3：通缉有效
WARRANTS OUTSTANDING

在巡逻的时候遇到一名逃犯，科尔跳下车追捕，追到天台展开搏斗将他击倒制服。

案件4：买家当心
BUYER BEWARE

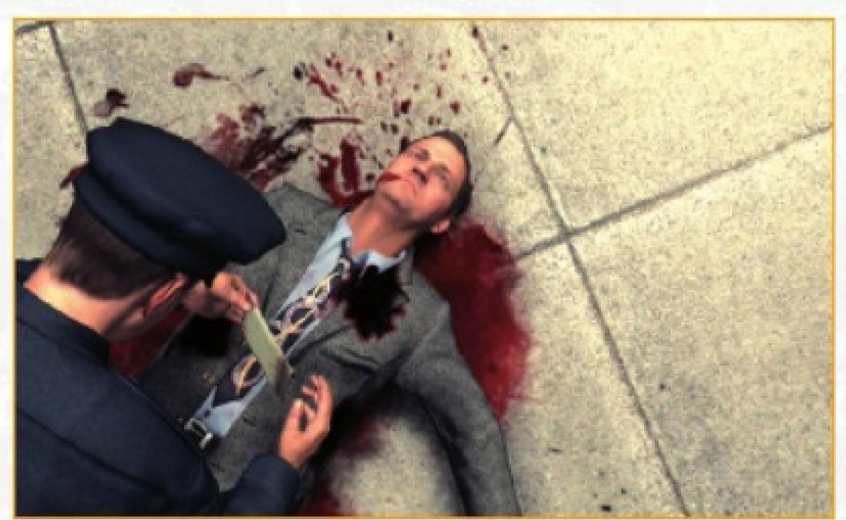
在街上听到了连声枪响，一名西服男倒在路边。调查现场，尸体的口袋里有张珍珠耳环的“分期付款单”。尸体旁的地上拾到032弹壳，搜索垃圾筒找到一把勃朗宁手枪。围观的群众说，枪响的时候有名女子跑到鞋店里了。

进鞋店和店员克洛维丝交谈，得知死者是鞋店老板盖戈。进入询问模式，笔记本上有询问的主题，根据回答作出判断——真话（1）、可疑（2）或说谎（3），选择说谎需要举证回击。

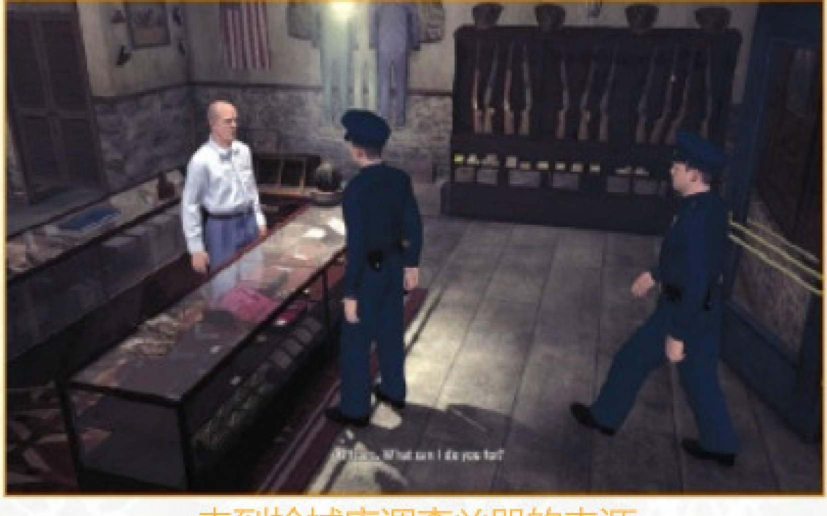
1.目击者的陈述。说谎，举证“分期付款单”。

2.可能的犯罪嫌疑人。可疑，取得线索“认出嫌疑人”。

3.枪击的细节。真话。


鞋店老板被人当街枪杀


询问鞋店的女店员


来到枪械店调查凶器的来源

离开鞋店，和唐恩一道前往伊格逊枪械店。老板说两周前卡娄曾拿着这种枪过来养护。前往珠宝店向柜台里的男子询问卡娄下落，没想到这厮转身便跑，追赶将他逮捕。回到警局，长官交给科尔审讯

的机会。

1.与盖戈的争吵。说谎，举证“认出嫌疑人”。

2.可能的宗教动机。可疑。

审讯结束，确定卡娄是凶手。原来鞋店老板盖戈和珠宝店老板卡娄的怨隙由来已久，卡娄是名犹太人，而盖戈一直讨厌犹太人，在商会里一直压制他，否决他的任何提议。当克洛维丝到珠宝店闲逛的时候，盖戈冲进来喊她去工作，说这家珠宝店里的东西都是垃圾，引得卡娄怒火中烧，尾随开枪射杀了他。

唐纳利长官对科尔的表现颇为满意，说警察局需要他这样的英雄，一张英俊闪亮充满正义的脸。

L.A. NOIRE 交通组案件 TRAFFIC

科尔来到交通组报到，见到了新搭档史蒂芬，还有衣着光鲜的罗伊。史蒂芬说罗伊就是一位明星，洛杉矶的下流胚子都是他的影迷，这话让科尔有些费解。

案件5：驾驶位

THE DRIVER'S SEAT

简报室里，高登队长向警员们介绍科尔——冲绳岛战役的战斗英雄、银星勋章的获得者，随后交给两人一桩交通谋杀案。

来到货运站勘察现场，打开汽车的后备厢拾到一份“购买生猪的收据”，上写摩根的名字。汽车的左前方拾到一根沾有血迹的水管，铸有InstaHeat的商标。汽车的正前方有只钱包，得到布莱克的住址，地上有副施腾策尔牌的眼镜。和法医谈话，得知驾驶位的血液是钝器击打受害者喷溅所致。和报案人内特谈话——

1.来到现场的意图。真话。

2.对被害人的了解。真话。

3.沾染血迹的铁管。真话。

4.钱夹里的东西。可疑。

来到车主布莱克的家，和玛格莱特太太交谈，得知摩根是布莱克的员工，家里新装的热水器正是Instaheat牌的。在屋子里调查，餐厅、厨房和卧室拾到印有卡瓦纳酒吧字样的火柴盒，看来布莱克是那里的常客，打电话到警局查到酒吧的地址。

进到布莱克的房间，调查桌上的相片，从背面找到一段情书，取得线索“隐藏的信息”。调查眼镜盒，商标和现场的眼镜吻合。衣柜里找到一张用过的往西雅图的火车票，来到餐厅调查桌上的报纸。

厨房的桌上有热水器的收据和说明书，来到屋外调查墙边未安装完成的热水器，将地上的管道组装起来，发现缺少了一段，与现场找到的水管吻合。返回客厅询问玛格莱特——

1.屠宰场的收据。真话。

2.卡瓦纳酒吧的火柴盒。真话。

3.署有尼科尔的照片。说谎，举证“隐藏的信息”。

4.施腾策尔眼镜盒。真话。

5.玛格莱特不在场的证明。真话。

前往卡瓦纳酒吧，和吧台里的酒保谈话，得知摩根就在店里喝酒。找到摩根进行交谈，他说不知道布莱克失踪的事情，科尔便追问下去——

1.被遗弃的布莱克的车。说谎，举证“购买生猪的收据”。

2.关于布莱克的下落。可疑。



法医梅尔说驾驶位的血液是钝器击打受害者所致



在布来克家的屋外找到未安装完毕的热水器



在卡瓦纳酒吧里找摩根了解实情

原来这只是一场戏剧，根本没有人被谋杀。布莱克夫妇因感情破裂而分居，但谁也不肯提出离婚，因此布莱克经常和雇员摩根到酒吧买醉。在一次到西雅图出差的时候邂逅了尼科尔并发展了婚外情，想要远离发妻开始自己的新生活。他要摩根帮忙伪造凶案现场，自己躲在摩根的家里，准备搞笔钱飞往西雅图和情妇团聚。

赶往摩根的家，总台通告现场的血液经鉴定是猪血。来到摩根的公寓找到布莱克，他辩解没有伤害到任何人，只想逃离这座城市，说罢转身便逃。一路追上去将其逮捕，科尔质问他为何不将事情向妻子说明白，如此的逃避只会让事情变得复杂。回到警局得到队长高登的称赞，科尔初出茅庐便大功告捷，前途未可限量。

★案件6：领事馆汽车失窃案

THE CONSUL'S CAR

有辆柏加轿车被遗弃，科尔和史蒂芬前去调查。来到雅各布家的后院调查车辆，前面的车牌丢失，右侧的轮胎和车灯上的阿根廷国旗被人拆走。从车厢里找到车辆登记卡，车是阿根廷大使馆的。车辆的右前方有把3/4寸扳手，是拆卸轮胎的工具，铸有杜威兄弟车行的字样。和屋前的雅各布老人交谈——

1.目击者的报告。真话。

2.可疑的西班牙人。可疑。

3.可能的嫌犯车辆。真话。

4.有关柏加汽车失窃的东西。可疑。

雅各布昨晚看到3个墨西哥人从柏加轿车上拆东西，他喊叫几声，那些家伙乘辆老福特车逃走了。雅各布曾走到轿车查看，从储物箱里拿了个笔记本。

雅各布走后，从椅子上拿到“巴尔德斯的笔记本”，里边记有约翰·麦德森和威廉·杜威的电话。给技术部打电话，查到杜威兄弟车行的地址，然后连线到麦德森的家，得知麦德森不过是16岁的中

学生。地位显赫的外交大使为何会有中学生的电话呢？这时警局说车主已报案，巴尔德斯大使现在警察局。

巴尔德斯是个态度倨傲的家伙，科尔没理会他的官腔，进行询问——

1.柏加车的购买记录。可疑。

2.领事馆汽车失窃案。可疑。

3.和加百利的关系。说谎，举证“巴尔德斯的笔记本”。

巴尔德斯承认买车的时候从杜威那里收受了贿赂，他怀疑偷车贼是杜威兄弟车行的加百利。科尔联想笔记本里的那些名字，无一例外是小男孩，怀疑大使有着某种特殊的癖好。

前往杜威兄弟车行，老板杜威不确定扳手是否遗失，领着科尔前往修理间。在墙上找到那套扳手，将桌上散落的几只扳手放到墙上的挂钉上，发现缺少了一支，正是遗落在现场的3/4寸扳手。盘问杜威——

1.和巴尔德斯的关系。说谎，举证“巴尔德斯的笔记本”。

2.加百利的行踪。可疑。

3.窃贼用的扳手。可疑。

杜威承认售车的时候给了大使一点好处，这是司空见惯的事情。他还承认车行非法雇佣了些年轻人，加百利是其中之一，并将加百利的住址告诉了科尔。

到了加百利的住处，开门的是怀有身孕的安娜，说加百利很久没回来了。在屋子里寻找线索，圆桌上插有一面阿根廷国旗，厨房的餐桌上摆放着两只“早餐盘子”。推门到楼下的杂物间，找到失窃的



在警局见到傲慢的外交官



在车行调查盗车贼的行踪

车牌和轮胎。回屋里询问安娜——

1.加百利偷车的动机。真话。

2.最后见到加百利的时间。说谎，举证“早餐盘子”。

3.外交官的车牌。可疑。

安娜说，巴尔德斯大使曾侮辱过加百利，加百利决定以牙还牙，偷了他的柏加车证明自己是个纯爷们。科尔说餐桌上有两只早餐盘子，显然加百利从这里离开不久，安娜才承认加百利昨晚气冲冲往杂物间放了些东西就离开了，他目前在参加一场街头飙车赛。

赶往车赛地点，加百利驾驶一辆红



在泄洪河道逮捕逃逸的盗车贼加百利

色福特车逃跑。一路风驰电掣穿过泄洪道，最后终于将加百利抓捕归案。

注：★表示是DLC追加的案件。

案件7：阴阳两界的姻缘

A MARRIAGE MADE IN HEAVEN

简报室里，队长通报一起肇事逃逸案，叫两人赶去调查。来到现场见一男子倒在公路的血泊中，巡警说死者叫莱斯特·帕蒂森，从酒吧里出来时被行驶的汽车撞倒。勘察现场，死者的胸口有伤，翻检口袋拿到一张“人寿保险通知单”，钱夹里有莱斯特的住址。调查地上的血痕，然后走到酒吧左边胡同，从垃圾筒里找到沾满血迹的厨刀。询问目击者佩里小姐——

1.目击者的报告。真话。

2.嫌疑车辆的描述。真话。

3.听到的争辩内容。可疑。

佩里说听到楼下有人争吵，便走到窗边，看到一辆车将男子撞倒。那是辆深红色的林肯车，车牌的前三位是3C8。

进到雷氏酒吧和酒保林奇谈话——

1.肇事逃逸事件。可疑。

2.和受害人的关系。真话。

3.酒吧里的争辩。可疑。

4.商业投资。可疑。

据酒保林奇说，莱斯特是酒吧的常客，滥赌成性。妻子洛娜为此和他吵了起来，变得非常沮丧，酒吧老板雷若伊送她回家，莱斯特恰在这时发生了车祸。雷若伊和洛娜看来很亲密，两人筹划着合营一间酒吧。用酒吧的电话打往技术部，通过车牌号查得车主威廉·谢尔顿的住址。在吧台上还有一份报纸。

赶到谢尔顿的家发现他要逃走，将其迫停拘捕，他将面临过失杀人的指控。接着赶往莱斯特的家见到了洛娜。洛娜看不出有半点的悲伤，有趣的是，酒吧老板雷若伊从里间走了出来，自称是洛娜“很要好的朋友”。询问洛娜——

1.肇事逃逸事件。可疑。

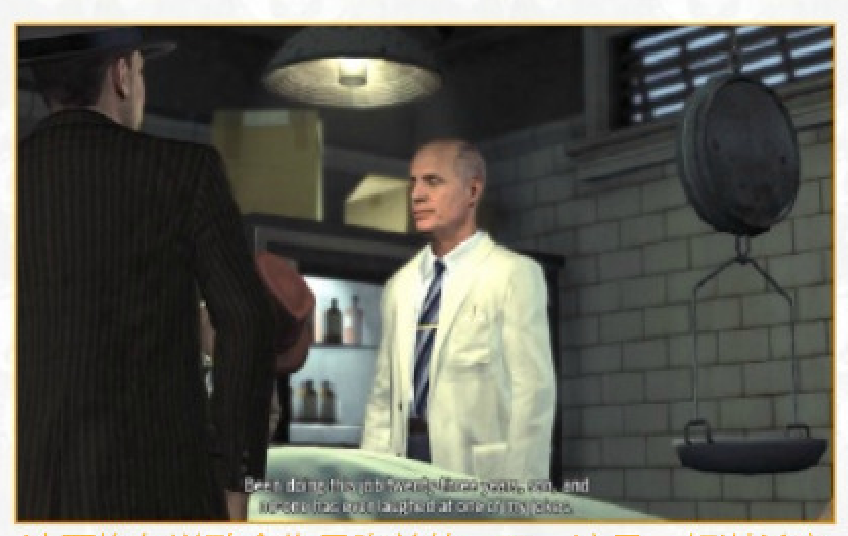
2.争辩的内容。可疑。

3.投资合伙人。说谎，举证“人寿保险通知单”。

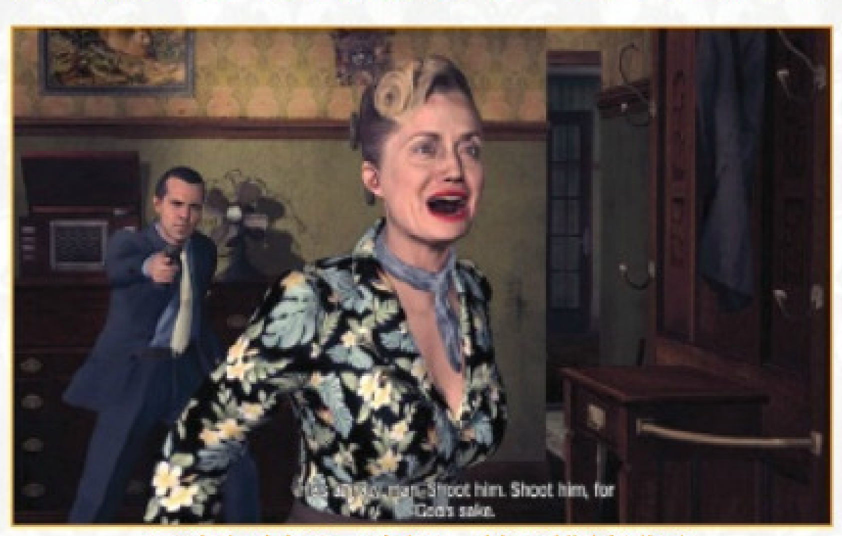
洛娜说丈夫莱斯特赌博成瘾，输了就控制不了自己的情绪，甚至对她大打出手，逼她出去赚钱供他，洛娜对此很是生气。提到合伙经营酒吧的事，洛娜说自己少有积蓄，而科尔说她增加了丈夫的人寿保险金额，如果他死掉了能获得巨额的理赔。洛娜说这是雷若伊的主意，莱斯特总是打架和赌博，活在生死的边缘，这样也算是有些保障。



赶到肇事者谢尔顿的家，发现他正要跑路



法医梅尔说致命伤是胸前的一刀，这是一起谋杀案



雷洛伊射杀了洛娜，然后携枪逃跑

科尔和史蒂芬都怀疑洛娜的话，其中定有蹊跷。打电话给警局，法医梅尔有事找他们。赶到停尸房，法医说莱斯特在

被车撞之前已经死亡，致命的是前胸贯穿心脏的一刀。科尔想起自己在垃圾筒里找到的那把血刀，确定它就是杀人凶器，此案不是交通肇事这么简单，而是一起蓄意谋杀案。

回到莱斯特的家，洛娜见两人去而复返感觉不妙，说是雷洛伊刺杀了莱斯特，然后制造意外死亡的假象。雷洛伊持枪走出房间，发疯似的和洛娜争吵了起来，激愤中开枪将洛娜射杀，携枪逃跑。一路追赶，雷洛伊劫持了一名女子，科尔眼明手快将之击毙。

★案件8：言多语失

A SLIP OF THE TONGUE

一辆失窃的凯瑟车被巡警发现，科尔和史蒂芬赶赴现场。看到小青年驾驶绿色凯瑟逃跑，驱车将之截住。克利夫称车辆是买来的，出示库姆斯车行开出的交易收据。继续询问——

1.失窃的车辆。真话。

2.逃跑的动机。可疑。

3.买车的细节。真话。

克利夫出示了车证，手续没什么问题，逃跑的原因是身上有点大麻。前往库姆斯车行，库姆斯出示了卖家的车证和销售账单。端详单据，得知卖家叫阿彻，而买家正是克利夫。在阿彻的车证上登记着她的住址，底部还印有华盖票据印刷公司的名字。销售账单也没问题，说明克利夫的车证是合法的。对库姆斯进行询问——

1.车辆交易的详情。真话。

2.嫌疑人的描述。真话

3.和票据印刷公司的关系。真话。

4.支票支付的细节。可疑。

5.交易的黑幕。可疑。

库姆斯从阿彻姑娘手里买的二手车，可能是赃车，这点不是他所关心的。谈妥了价钱后坚持用支票支付，这样他可以有几天来反悔。对于华盖票据印刷公司所知不多，只知道政府的票据都委托他们印刷。

打电话回警局，得知抓到了一名偷车贼，或与本案有关。前往阿彻车证上登记的地址，发现是一片荒地，取得线索“虚假地址”。回到警察局询问偷车贼詹姆斯·贝拉斯科，察看他的车证，登记地址和阿彻的一样，进行盘问——

1.车辆的来源。可疑。

2.和阿彻的关系。说谎，举证“虚假地址”。

3.赃车买卖。可疑。

4.存车的仓库。可疑。

贝拉斯科承认自己是盗车团伙中负责运输的，在工业街的仓库取车，再把车开出州界到芝加哥卖掉，取得线索“赃车运输人”。离开侦讯室遇到技术部的雷，他说车证都是合法真实的，并交给他华盖公司的地址。出门时得到消息，阿彻正在附近西联银行分理处取钱，这时迅速赶到那里，如果稍迟，阿彻便会离开。

在银行里见到阿彻，这女孩果然有点愚钝，进行询问——

1.失窃的车辆。可疑。

2.和贝拉斯科的关系。说谎，举证“赃车运输人”。

3.在哪里取车。可疑。

阿彻承认自己是赃车运输人，只是半路她要点小聪明将车给卖掉了。她的车是从比奇洛手里拿到的，地址是工业街58号的大仓库，里面布满了打手。科尔觉得以阿彻的智商着实不该搅这趟浑水，劝她赶快找个人傻多金的家伙嫁掉吧，阿彻居然认为科尔对她有意思，问他是否是认真的……

逮捕了阿彻，马不停蹄赶到华盖印刷公司，和负责人戈登·莱特沃尔谈话——

1.盗车团伙的消息。可疑。

2.车证的来源。可疑。

3.配送记录。可疑。

莱特沃尔否认遗失过票据，说那些盗车贼使用的票据可能是伪造的，洛城不乏天才的艺术家。科尔查阅了印刷厂的配送记录，在里面找到和比奇洛的交易记录和地点，取得线索“配送账簿”。

赶往比奇洛的车库，清掉枪手攻至二楼办公室堵住比奇洛。调查桌子上的交货单，旁边署名莱特沃尔的投注单，他真是连连惨败啊。调查里端的办公桌，找到一盒没有用过的空白车证，这些足够他们偷到圣诞节了。询问比奇洛——

1.空白车证的来源。可疑。

2.和莱特沃尔的关系。说谎，举证“配送账簿”。

比奇洛称自己只是个修车的，科尔和史蒂芬冲进来杀死工人，把工厂搞得跟战场似的，不知该说什么。科尔说既然如此，再多杀一个也无所谓。比奇洛立马服软，说莱特沃尔热衷赛马，为此负债累累。


在车行调查车辆交易的手续



在西联银行堵着盗车团伙的女孩阿彻


华盖票据印刷公司的老板莱特沃尔



克利夫出示自己的购车手续

将比奇洛逮捕后，回印刷厂找莱特沃尔。科尔称比奇洛的工厂里发现了大量的空白车证，莱特沃尔为了偿还赌债便偷偷出卖空白票据给犯罪组织。莱特沃尔听了不再辩解，束手就擒。

案件9：堕落的偶像

THE FALLEN LDOL

有辆雪佛莱冲下了山崖，撞到山腰的广告牌上。车里的两名女子可能醉酒，也可能被下了迷幻药。车祸现场就在警察局的对面，步行过去只须几分钟。

在现场见到哭泣的珍·巴拉尔德，她曾是红极一时的明星，现在嫁给了黑道大哥盖伊·迈克菲。和现场的警员交谈，得知珍是司机，副驾驶位的女孩杰西卡受伤送往中心医院了。

到山坡调查失事车辆，副驾驶座有血迹，挡风玻璃撞碎了。车后厢有撕裂的“内裤”，旁边的包里有封“妈妈的信”。和法医梅尔交谈，他找到一颗石膏制成的头颅道具，是用来压住油门的，有人要害死车里的人。回到山顶询问珍，看来她的药劲还没有过去，精神有些恍惚。

1.有关迷幻药。可疑。

2.受伤的女乘客。说谎，举证“内裤”。

3.道具头颅。可疑。

4.和毕肖普的关系。可疑。

珍说昨晚带着一心想当明星的杰西卡去试镜，制作人马克·毕肖普给她们的酒里下了迷幻药，并趁机强暴了杰西卡。本来毕肖普答应给珍一个角色来演，没想到他临时变卦，珍对他兴师问罪却换来这场车祸，她决定用丈夫的势力教训这个家伙。

来到医院，调查床前的病历，取得线索“虐待迹象”，和杰西卡谈话——

1.关于车祸的证词。说谎，举证“内裤”或“虐待迹象”。

2.和父母的联络方式。说谎，举证“妈妈的信”。

3.珍和毕肖普的关系。可疑。

4.虐待的地点。真话。

杰西卡承认自己是离家出走的，昨晚跟着珍去试镜，来到屋顶有美人鱼雕像的地方，在喝下饮料后意识模糊，后来发现被强暴了。珍劝她振作起来，那是成为明星的代价。科尔明白，是珍将这个单纯的小姑娘给出卖了。

离开医院的时候看到珍和律师匆匆离去，尾随他们抵达一间咖啡店，趁她打电话的时候进入咖啡店坐下，听她对着电话咆哮，说要找人修理毕肖普，得到毕肖普的住址。

赶往毕肖普家的途中，总台说毕肖普家刚刚报警。赶到公寓到803室，屋里一片混乱，和毕肖普的太太格洛丽亚交谈后进行搜索。走廊上有只漂亮的马鞍；卧室的地上有张2万美金的支票，是支付给洛娜的；书房的桌上有套巴比伦城墙电影模型，旁边还有张电影拍摄现场照片。来到客厅，桌上有张毕肖普和霍普古德的合影，背景的屋子赫然有美人鱼雕塑，格洛丽亚说那屋子是霍普古德所开的电影道具商店。询问格洛丽亚——

1.入室抢劫的人。可疑。

2.毕肖普的行踪。真话。

3.两万美元支票。可疑。

4.对杰西卡的虐待。可疑。

科尔推测入室抢劫的人是黑道老大迈克菲的手下，是珍指使他们干的。格洛丽亚说珍一直纠缠她的丈夫，希望能得到主演的机会，毕肖普不胜其烦。洛娜是霍普古德的前妻，毕肖普肯支付给她2万美金，显然是遭到勒索了。现在毕肖普行踪不定，或许霍普古德知道一点。科尔觉得她有所隐瞒，她没意识到丈夫惹了多大的麻烦。

打电话给警局，得到电影道具店地址。见到霍普古德说明来意，跟着他来到后面的道具屋，科尔游目四顾展开搜查。从架子上拾到迷幻药的小瓶，再调查墙上的镜子，发现它是单向透视的，镜子的另一边有部摄像机，后面应该是一间密室。

来到庭院，在桌上端详一只道具头颅的模型，从旁边拾取一张报纸。踢开旁边的墙壁布景，在里边找到隐藏的房间，正好位于那面镜子之后，屋里有部隐秘的摄像机。架子上有只“空的影带盒”，上面写有毕肖普和杰西卡的名字，里面装的应该是杰西卡的试镜影片。旁边还有一卷影带，是毕肖普在“丛林鼓声”布景地拍摄的影片，毕肖普或许会在布景地吧。回道具屋询问霍普古德——

1.和毕肖普的关系。说谎，举证“迷幻药”。

2.毕肖普的行踪。真话。

3.他和珍之间的交易。说谎，举证“空的影带盒”。

4.勒索毕肖普。说谎，举证“勒索”。

霍普古德承认昨晚毕肖普带着珍和杰西卡来过，科尔推测他和珍之间有秘密交易，他偷拍了毕肖普和杰西卡厮混的影带，然后以前妻的名义对毕肖普进行勒索。

两人正要逮捕霍普古德，重案组的罗伊赶到，声称霍普古德是他的线人，要两人放他一马。科尔心有不甘，还是和史蒂芬悻悻离开。在道具店外遇到蹲守的迈克菲手下，两人和他们发生口角，结果遭到黑帮分子的追杀。好不容易摆脱了追兵，驱车来到丛林布景片场。

毕肖普见到警察便夺路而逃到城墙顶部，看到片场闯进来众多的枪手，显然是迈克菲派来寻仇的。科尔保护着毕肖普杀到底层，联合同僚把黑帮分子歼灭。将毕肖普抓捕归案，面对谋杀和强奸的指控，等待他的是至少15年的牢狱生涯。

科尔屡破大案，高登队长表示他的升职指日可待。罗伊开着豪华跑车过来，邀请科尔和史蒂芬去喝一杯。

蓝屋夜总会里，科尔见到了德籍女歌手艾尔莎，她正为某事伤心痛哭，对科尔这位二战英雄和破案专家颇为抵触，称他是洛城警局的法西斯，罗伊听了愤怒地掴了她一记耳光。



一辆蓝色的雪佛莱汽车坠落山崖



在咖啡店偷听珍打电话的内容



来到电影道具商店进行调查



在蓝屋夜总会见到德籍歌手艾尔莎



来到中心医院探望被侵害的少女杰西卡

L.A. NOIRE
重案组案件
HOMICIDE

重案组的弗洛伊德·罗瑟由于某种原因提前退休，局长决定将表现卓越的科尔调到重案组任职，新搭档是拉斯蒂·加洛威。

案件10：红唇膏谋杀案
THE RED LIPSTICK MURDER

唐纳利队长说摩尔公园有名妇女被杀，尸体上留有狼人的气息。赶往现场的路上，加洛威解释狼人指的是黑色大丽花案的凶手。黑色大丽花案一直是困扰洛城警方的案子，几百人奔走了半年的时间仍然一无所获，狼人如同空气般消失得无影无踪。加洛威认为眼前的案子是家暴引起的，跟黑色大丽花没有关系。

勘察现场，地面有串脚印和血迹通往尸体那边，鞋印是8码。地上有只地球仪形状的打火机，完成简单的拼图打开，里面有班巴酒吧的标志，这种造型独特的打火机应该是摆在吧台上的，取得线索“班巴酒吧的打火机”。附近的皮包里找到一支红色唇膏，是没用过的。

调查裸尸，头部有被钝器重击的痕迹，尸身遭到严重的践踏。腹部有红色唇膏涂画的字迹，其中有B.D.的缩写，难道是黑色大丽花（Black Dahlia）的意思？死者的左手中指用刀残忍的切割过，戒指被人拿走了。

在酒吧和代班酒保梅森谈话，得知死者是席琳，老板麦克和她的关系很是密切。酒吧靠里的位置坐着麦克，胸前别着一朵木槿花。加洛威跑去喝酒，科尔询问麦克——

1.和席琳在一起的嫌疑人。真话。

2.席琳丢失的戒指。可疑。

3.席琳丈夫的资料。可疑。

席琳是酒吧的常客，吸引很多男人们的目光。昨晚有个人对她特别着迷，两人一起离开了酒吧，麦克记下了他的车牌号。麦克曾通知席琳的丈夫雅各布，让他和往常一样带席琳回家，但雅各布拒绝了，取得线索“丈夫的嫌疑”。麦克曾经深爱过席琳，还送过她一枚红石榴石戒指，席琳视之珍逾生命。

给警局打电话查那个车牌号，两人赶到席琳的家。发现后窗被人撬过，屋里被翻得凌乱不堪，门口的地上有张报纸，在餐厅的地上找到9码女鞋，厨房散落着一地的碎玻璃。冰箱上贴有一张字条，是雅各布留下的住址，夫妻俩在分居。进到卧室，梳妆台上有只首饰盒，里边的戒指已不见。桌上还摆着一幅照片，是席琳在二战期间身穿飞行服的飒爽英姿。

来到屋外和邻居詹妮弗交谈，得知席琳酗酒，雅各布忍了她很久。昨晚雅各布一拳打黑了席琳的眼圈，怒冲冲的摔门而去，取得线索“婚姻问题”。

赶到雅各布的住处，得知妻子遇害的雅各布露出难以置信的表情，颓然坐在沙发上。科尔在屋里调查，在电话旁有只便签本，用铅笔在白纸涂抹显露字印，意思是委托某人帮忙处理一下妻子的事情，取得线索“死亡威胁字条”，在卧室的箱子里找到一只11码男鞋。询问雅各布——

1.席琳昨晚的行踪。说谎，举证“班巴酒吧的打火机”。

2.最后见席琳的时间。真话。

3.谋杀动机。说谎，举证“死亡威胁字条”。

雅各布和席琳昨晚发生了争吵，在揍了席琳一拳后负气离家，后来接到酒吧老板麦克的电话，也没有去接她，没想到会发生如此惨案。加洛威满嘴的酒气，斥责雅各布厌恶酗酒放荡的妻子，便杀掉她摆脱痛苦。气恼至极的雅各布一拳将加洛威击倒在地，科尔连忙上前将他制服。

打电话回警局，得知席琳的头部是被扳手击伤，死因是践踏造成的肋骨断裂，诱发了休克和内出血。另一则消息，查到了车牌的主人是阿朗佐·曼德兹。回到警局，提审雅各布——

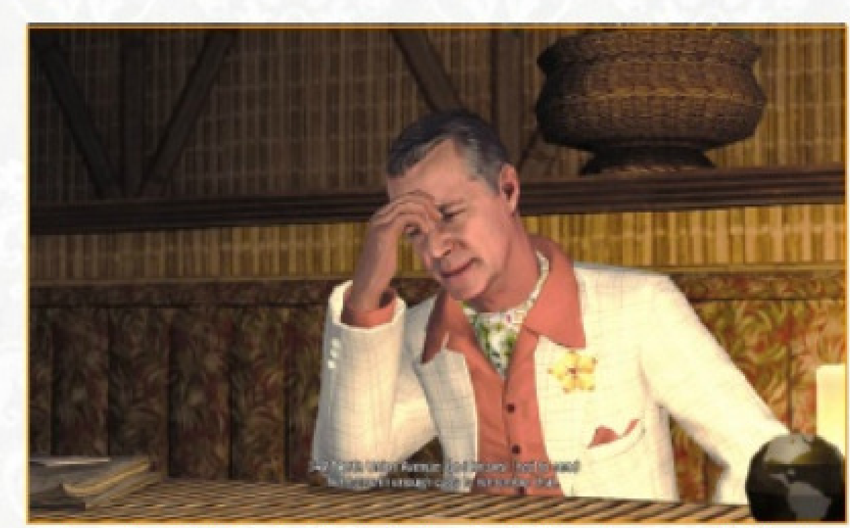
1.凶器的来源。说谎，举证“丈夫的嫌疑”。

2.唇膏涂鸦。真话。

3.恶化的婚姻。说谎，举证“婚姻问题”。

4.遗失的戒指。真话。

雅各布是一名机械师，工具对他来说触手可及，但他否认杀害的妻子，若说谋杀，只能说他谋杀了妻子的梦想，那时她是很出名的飞行员，如同飞翔的小鸟从不想从云端下来，而他出身寒微，不能给她想要的生活。他对席琳的爱超过了生命本身，一直容忍着她的过分。可忍耐是有限度的，所以在昨晚他第一次打了她。


班巴酒吧的老板麦克得知席琳的死讯，无比伤心


发现席琳家屋里被人翻动过，冰箱上有一张纸条


恼怒至极的雅各布狠狠地揍了加洛威一拳


高兴的唐纳利队长将一杯酒递给了加洛威

结束审讯，科尔觉得雅各布所言是实，现在只好寄希望于那个车主了。赶到曼德兹的家，在卧室的地上找到8码男鞋，与现场的脚印相符。在鲜血淋漓的纸箱里找到一管用过的红色唇膏，旁边还有

一根沾有血迹的套筒扳手。加洛威认为证据充分，可以抓人结案了。科尔心存疑窦，杀了人为何还会留着这些东西呢？这时曼德兹返回公寓，见到两人转身便跑，科尔穷追不舍将之抓捕。

案件11：金色蝴蝶

THE GOLDEN BUTTERFLY

科尔和加洛威赶赴现场，唐纳利队长疲于应付那些纠缠不休的媒体记者。此案和前宗案子很像，一名女子被杀害遗弃在希尔大街的草坪上，使得科尔将它和黑色大丽花案和红唇膏案联系起来。加洛威告诫他，警察的第一铁律是——在看到证据前不作任何假设。

来到胡椒树下看到赤身的死者，她左手的无名指有伤痕，戒指被人粗暴地取走了。她右腕的手表不见了，脖子有被绳索紧勒的痕迹，胸口有凌乱的鞋印，显然遭到践踏。尸体旁的皮包里有只标牌，死者的名字是戴德丽·莫勒尔。

法医和科尔的想法一致，认为和红唇膏案相关。加洛威却认为只是寻常的情杀，没必要再去推翻了结的案子。这时收到消息，戴德丽的丈夫雨果报案了。

赶到戴德丽的家，开门的是死者的女儿米歇尔·露易丝。进屋收集线索，卧室的地上找到一双"8码工作靴"，梳妆台上有爱琴手表盒和戒指盒，里面都是空的。在客厅和米歇尔交谈——

1.最后见到妈妈的时间。可疑，取得线索"丈夫的嫌疑"。

2.丢失的手表和戒指。真话。

3.父母的关系。可疑，取得线索"金色蝴蝶胸针"。

米歇尔在昨天下午参加贝尔蒙特高中的舞会，结果妈妈没有来接。她的爸妈经常吵架，为了重修旧好，爸爸给妈妈买了爱琴表作为生日礼物。不久前爸爸打了妈妈，事后爸爸为表歉意，给妈妈买了一枚金色蝴蝶胸针。询问完毕，雨果回到家里，科尔将戴德丽死亡的消息告诉他，随后询问——

1.他的鞋码。说谎，举证"8码工作靴"。

2.雨果的嫌疑。说谎，举证"丈夫的嫌疑"。

3.昨晚雨果的行踪。可疑。

4.家暴的历史。说谎，举证"金色蝴蝶胸针"。

戴德丽喜欢消费奢侈品，经济的压力让雨果感到崩溃，时常和戴德丽发生争吵，也偶尔的动手。科尔觉得他有作案嫌疑，但没有立刻抓捕，让他安排好女儿后到警察局接受询问。

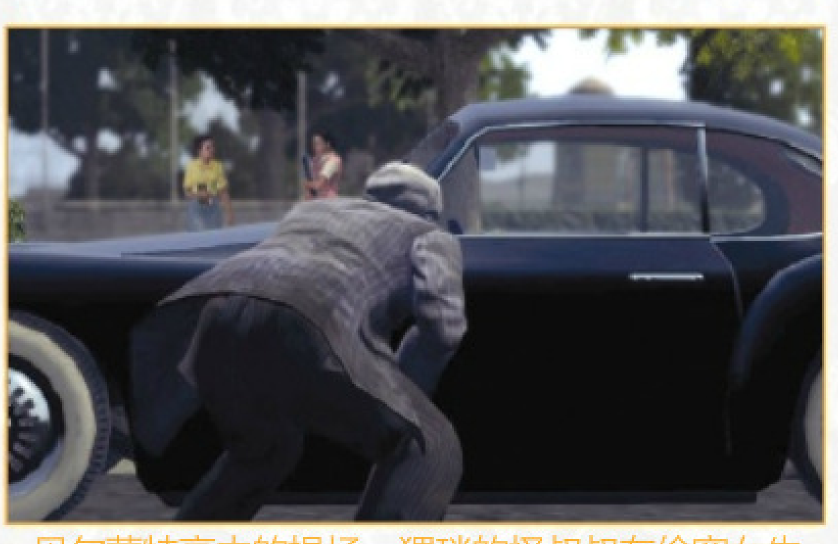
离开屋子和街道对面的邻居谈话，她昨晚听到雨果夫妇吵架，戴德丽离家出走。说话间看到雨果跑到屋外烧东西，过去将他抓捕，铁炉里焚烧的是染有血迹的8码男鞋。科尔让米歇尔投靠亲戚，然后打电话回警局，查得米歇尔就读的学校地址。

来到贝尔蒙特高中的操场，一位长相猥琐的怪叔叔在尾随女生，两人追上去盘问，得知这家伙名叫艾里·鲁尼，是喜欢幼齿前科累累的老色鬼。从他口袋里搜到一枚金色蝴蝶胸针，立刻将他逮捕。

和学校的保安交谈，得知戴德丽的车子昨晚就停在学校的停车场。打开汽车的储物厢，找到一段沾有血迹的绳索、一根"沾血的轮胎扳手"，是克莱斯勒牌的。还有件绿色的"工作服"，上面印有H.M.的字样。

赶往中央停尸房见法医梅尔，确认戴德丽是被勒死的，到桌前将第3根绳索和死者照片里的勒痕比对，痕迹完全符合。这种绳索通常是泊船的缆绳，凶手是水手的可能性较大。在桌上还有现场的脚印倒模，8码男鞋留下的。


来到戴德利的家，开门的是她的女儿米歇尔


贝尔蒙特高中的操场，猥琐的怪叔叔在偷窥女生

离开停尸房，现在手上有雨果和鲁尼两名嫌疑犯，科尔得从中找出真正的凶手。回到警察局，进到2号审讯室盘问莫勒尔——

1.焚烧鞋子的理由。真话。

2.关于绳子。可疑。

3.受害人的车辆。说谎，举证"工作服"。

4.轮胎扳手的来源。说谎，举证"沾血的轮胎扳手"。


来到停尸房和法医梅尔交流案情

雨果称昨天有位朋友带了只兔子来，他帮忙宰杀，兔血溅在了鞋子上面。他曾是一名侦察兵，在军队里学习过用绳索绞杀敌人的手法，但是不会用这些对待妻子。雨果无法解释那件工作服会出现在妻子的车厢里，更无法解释自己的轮胎扳手会出现在那里。

雨果有重大的作案嫌疑，科尔没有轻率的下结论，进到1号审讯室盘问鲁尼——

1.鲁尼的工作地点。可疑。

2.绳索捆绑。真话。

3.杀害戴德丽的动机。可疑。

4.鞋码。可疑。

鲁尼坦承喜欢使用各种旧绳索捆绑女孩子，尤其是穗形的编织绳，捆起来稳固结实。他曾在亨尼西海运公司（Hennessy Marine）上班，公司的缩写是H.M.，工作服也是绿色的。但他不承认杀害戴德丽，他看到一男子在午夜将车辆停在学校的停车场，将换下来的工作服放到了车里，并将蝴蝶胸针放在光亮处，他过去将它拣了起来。

审问完毕，两人的作案嫌疑都很大，科尔思虑之后指控鲁尼犯有一级谋杀罪。

案件12：丝袜谋杀案

THE SILK STOCKING MURDER

和长官一起吃饭不见得是轻松的事，唐纳利说有名西班牙女子被抛尸在市政厅附近的小巷里，科尔和加洛威连忙离开餐厅赶去调查。

一具女性裸尸，犯罪特征和前两案相仿。在尸体的腹部有红唇膏的涂鸦，颈部有强力造成的撕裂伤。左手中指的皮肉被残忍地切割掉，戒指不见。右手握着半

张借书证，上有死者的名字——安东尼娅。留下这半张纸，是凶手为了让他们找到他？科尔越来越觉得蹊跷，红唇膏案和金蝴蝶案有很多相似的地方，比如裸尸、涂鸦、勒颈和钝器重击等。

沿着地上的血迹走，陆续的找到染血的丝袜、安东尼娅的紫色帽子、高跟鞋，还有凶手刻意留下的钥匙，在一张纸上画着3个骰子点数——2-5-3。沿血迹爬到楼顶，又陆续的拾到信封、化妆盒、安东尼娅的戒指，在一只皮包里有另半张借书证，上面有安东尼娅的住址。在附近还有只红色油漆桶和毛刷，看来是凶手刻意给警方留下的这些信息，有些戏弄和挑衅的意味。

来到安东尼娅的租屋，和房东太太芭芭拉说明来意。来到安东尼娅的房间，观察“破碎的窗户”，窗外丢弃着一根铁棍。行李箱里有封律师信，安东尼娅正和丈夫打离婚官司。桌子上摆着一幅结婚照，里面的安东尼娅戴着“迷人的手链”。下楼和房东芭芭拉交谈——

1.可能的嫌疑犯。真话。

2.安东尼娅的行踪。可疑。

3.强行入室。说谎，举证“破碎的窗户”。

4.破裂的婚姻。说谎，举证“迷人的手链”。

芭芭拉太太说安东尼娅对宗教有些痴迷，为人和蔼善良，自从嫁给了安吉尔·马杜纳度过得很不如意，她经常到剑鱼酒吧买醉。两个月前她和丈夫安吉尔分居搬来这里，她总是戴着一条有宗教色彩的项链，芭芭拉猜测凶手极可能就是安吉尔。

赶到安吉尔的公寓304房间，本来打算给他一点惊喜，踢门冲进去却发现屋里不止一人，费了一番拳脚才将两名男子制服，其中之一正是安吉尔。在屋里搜查，厨房里挂有一件染血的衬衣，地上还有只酒箱，印有鲜果市场的字样。来到302房间向邻居打探消息，得知昨晚安东尼娅匆忙离开这里，安吉尔追了出去，得到线索“丈夫的嫌疑”。

来到剑鱼酒吧，酒保说安东尼娅昨晚满怀愁绪的喝酒，掉落一封通知函，是法院寄来的“离婚协议书”。询问酒保——

1.遗失的首饰。可疑。

2.安东尼娅的行踪。真话。

酒保记得昨晚安东尼娅戴着条圣母头像的项链，喝醉后打算回家向丈夫提离婚的事，然后打出租车离开了。来到酒吧的后门，看到鲜果市场的伙计正在送货。

回到车上，警察局打来电话，说黑色大丽花案的狼人寄来了一封信。在警局的技术部见到警司布朗、队长唐纳利，还有雷，桌子上摆放着一封用报纸剪切下来



法医梅尔和技术部的雷正在勘察现场


本来想给对方一个惊喜，结果搞得自己很震惊



狼人给寄来了一封挑衅信，局长和队长感到很受伤


来到鲜果市场的酒类档口向伙计问话

字母拼成的信，上面全是污言秽语。还有一首打印的诗，是雪莱的剧作《普罗米修斯》中的一段。凶手把自己当成了普罗米修斯，有着恶魔般的聪明，并以挑衅警方为乐。来到审讯室询问安吉尔——

1.最后见到安东尼娅。说谎，举证“丈夫的嫌疑”。

2.离婚诉讼。说谎，举证“离婚协议”。

3.遗失的首饰。真话。

4.染血衬衫。可疑。

安吉尔说昨晚妻子找他提离婚的事，他很爱安东尼娅，没有答应离婚，气恼中打了她一记耳光，她尖叫着逃离家门。安吉尔说妻子喜欢到鲜果市场采买东西，那里有个伙计的眼睛很不老实，总是盯着妻子看。

来到鲜果市场，一间酒品档口遇到曾往剑鱼酒吧送货的伙计克莱姆·费尼，上前进行盘问——

1.特别的项链。可疑。

2.最后见到安东尼娅。可疑。

3.安东尼娅的行踪。真话。

费尼承认在昨晚到酒吧卖散装酒赚点小钱，看到安东尼娅打出租车离开酒吧。问话完毕，科尔踢开旁边储藏间的门，在桌上找到一把沾血的手术刀，应该是切割被害人手指的工具。在柜子里有只上锁的盒子，将3只骰子旋转成2-5-3打开盖子，在里面找到一条手链。费尼见状不妙驾车逃跑，两人连忙追击……

案件13：白色露趾鞋

THE WHITE SHOE SLAYING

阴雨连绵的天气里，科尔和加洛威驱车赶往犯罪现场。科尔推断这几宗的谋杀案是同一个人作的，凶手正躲在洛杉矶的某个角落优哉游哉。

一夜大雨的洗礼，现场没有留下过多的痕迹，只余两道辙印和一串脚印。这具女尸和前案稍有不同，是穿着衣服的，首饰也没有遗失，只是丢失了一只白色露趾鞋。调查她的头部，有被钝器击打的伤痕，颈部有被绳索紧勒的印迹，衣领上有出众洗衣店的标签。

离开封锁区和目击者凯瑟琳夫人谈话，她说前天晚上看到可怕的流浪汉在此地徘徊，那人的脸上有烧伤，是附近贫民营的头领。给警察局打电话，查到出众洗衣店和贫民营的地址。

来到出众洗衣店，从负责人手里拿到洗衣店的登记簿，找到编号为F1363顾客的住址。来到翡翠街43号，开门的是死者的丈夫拉斯·塔拉德森，他说妻子昨晚参加朋友博比·罗瑟的家庭聚会去了，穿着喜爱的白色露趾鞋。在屋里进行搜索，在餐桌上找到男爵酒吧的火柴，卧室桌上有夫妻俩人的合影。厨房洗手盆边有只皮包，里边有驾照和红唇膏，驾照上有被害人的名字特丽莎。地上有双“泥泞

的男鞋”，还有件“湿漉的衣服”挂在门边。调查院子里的小船，在船头找到一根“船头绳”。打电话给警局，查到博比家的住址，然后询问男主人拉斯——

1.可能的嫌疑犯。说谎，举证“船头绳”。

2.拉斯的不在场证据。可疑。

3.特丽莎的情绪。可疑。

4.最后见到特丽莎。说谎，举证“泥泞的男鞋”或“湿漉的衣服”。

昨晚他们一起参加聚会，特丽莎半道跑去了男爵酒吧，在那里喝得酩酊大醉，而他一直留下来打牌。拉斯认为妻子是特别讨人喜欢的女人，和每个人的关系都很好，却总是和他闹别扭，让他感到难堪。

来到男爵酒吧，询问酒保班尼——

1.最后见到被害人。真话。

2.可疑的流浪汉。可疑。

3.黄色出租车。真话。

班尼很喜欢特丽莎，注意到她是昨晚10点半离开酒吧的，打了车牌号为3591的黄色出租车。昨晚有两个男人要带她去跳舞，一个是年轻的海军士兵，另一个是理查德，现就在酒吧里喝酒。两人正要盘问理查德，这厮从后门夺路而逃，一场追逐抓到了他，进行询问——

1.昨晚特丽莎的情状。可疑。

2.特丽莎的去向。可疑。

理查德说特丽莎昨晚多喝了几杯，他和那水手各怀鬼胎，特丽莎喜欢水手多一些。水手耍了些手段甩开了他，带着特丽莎打车离开。

在车里联系总台查出黄色出租车的位置，赶过去将它截住。和司机交谈，得知水手和特丽莎在水晶舞厅下的车。给警察局打电话，得知一名叫詹姆斯·杰索普的海军士兵因斗殴被扣在警局总署。回到警局，在审讯室询问詹姆斯——

1.何时见到特丽莎。可疑。

2.和理查德的斗殴。可疑。

3.杀人的动机。可疑。

4.两人同乘出租车。可疑。

詹姆斯在休假的时候在男爵酒吧邂逅了特丽莎，两人一起喝酒，然后摆脱纠缠的理查德，带着特丽莎搭前往水晶舞厅。由于受够了她的满腹牢骚，他们离开舞厅乘坐全美客运249路公交返回，最后两人分道扬镳。

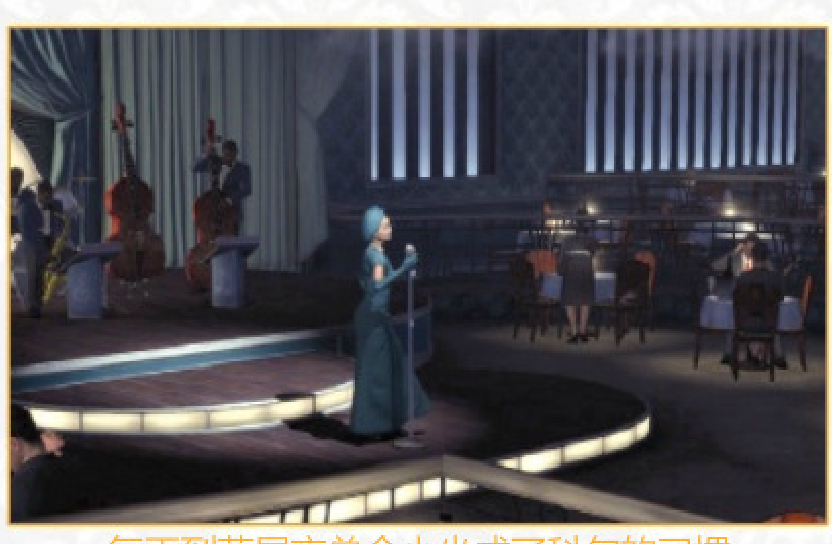
两人赶往客运站，向接待员询问公交司机的下落，得知他目前在开74路公交车，从她手里拿到一张74路的路线图。两人驾车沿着公交路线寻找那辆车，找到司机后询问昨晚特丽莎的下车地点。司机说是在贫民营附近，她好像迷了路。



再次发生凶杀案，科尔和搭档赶到现场


再到死者特丽莎的家里拜访


在阿克曼的屋子里找到一段沾有血迹的绳子


每天到蓝屋夜总会小坐成了科尔的习惯

在贫民营被一群流浪汉围住，擒贼擒王，科尔全力打倒头领斯图尔特·阿克曼。从他脸上的烧伤，科尔判断他是陆战队的火焰兵。进到他的棚屋搜索，在柜子上有段“沾血的绳子”，在桌上有只“钱包”，里面装有水晶舞厅的票根，箱子上还有份报纸。回到警察局提审阿克曼——

1.杀特丽莎的动机。说谎，举证“沾血的绳子”。

2.遇到特丽莎的经过。可疑。

3.阿克曼的不在场证据。说谎，举证“钱包”。

阿克曼不承认杀死特丽莎，也不是承认碰过什么绳索和钱包，但是他承认参加过杀戮，像他这种人就是为了杀戮而接受训练的。证据确凿，科尔以谋杀特丽莎的罪名起诉阿克曼。

科尔似乎养成了习惯，在下班的时候前往蓝屋夜总会小坐。望着舞台上的艾尔莎，听着她的柔曼歌曲，悠然如醉，陶然若痴。

案件14：女秘书之死

THE STUDIO SECRETARY MURDER

铁路货场再次发生凶杀案，前往现场之前，先往典当行看一下，那里刚刚有人当掉两枚戒指。调查钻戒和指环，科尔推测是金色蝴蝶案中戴德丽的，这样的话，雨果是无罪的，那个当东西的人才是这一连串谋杀案的真凶，或是黑色大丽花案的狼人也说不定。

赶到铁路货场，和前几宗案子相同，死者为女性，头部被钝器击伤，脖颈有绳索的勒痕。调查头部，闻到很浓重的酒气，她右手无名指的戒指丢失。在地上有张莱文酒铺的欠条，旁边的火柴盒写有曼斯切酒吧的字样。调查皮包，里面有张吉斯通电影公司的身份卡，名字是伊芙琳。还有一封伊芙琳母亲写来的“家信”，信纸被撕开，下半部分不知哪里去了。

目击者约翰是个变态的家伙，发现尸体后没有立刻报警，而是伏在尸体上亲吻，还偷取了死者的红唇膏，加洛威狠狠地揍了他一顿。科尔开始询问——

1.还碰过其他什么证物。真话。

2.发现尸体为何不报警。可疑。

约翰发现尸体后还翻动了死者的钱包，但没有发现值钱的东西。加洛威似乎对变态狂很厌恶，把约翰揍得皮开肉绽还不过瘾，说要到牢里继续修理他。

科尔给警局打电话查到了莱文酒铺的地址，来到酒吧和老板沃尔特谈话，得知伊芙琳的经济很拮据，总在他这里蹭酒。昨晚她来过酒吧，和格罗夫纳·麦卡弗里喝过酒，上前询问麦卡弗里——

1.最后见到伊芙琳。可疑。

2.犯罪史。可疑。

麦卡弗里是一位左翼作家，称与伊芙琳不熟识，她跟詹姆斯·提尔曼关系很近，两人经常一起去图书馆，提尔曼是罗林斯保龄球馆杂工。

来到莱文酒铺，老板罗宾斯说一直

在照顾伊芙琳的的生活，并替她保管一些东西。进到仓库，在卧铺旁边找到一本亚里士多德的“书”，扉页上有麦卡弗里的签名，说明她和麦卡弗里的关系并不一般。询问罗宾斯——

1.伊芙琳的行踪。真话，取得线索“购买酒水”。

2.伊芙琳的事。真话。

3.麦卡弗里。可疑。

昨天伊芙琳在他店里买了些黑麦酒，说是和一个小伙子吵架了，要跟他赠礼道歉。罗宾斯还透露，伊芙琳很崇拜作家麦卡弗里。

问询完毕返回到曼斯切酒吧，对麦卡弗里提起那本“书”的事，他和伊芙琳的关系绝非点头之交。他说是伊芙琳从公寓偷走了他的书，昨晚他看见伊芙琳和提尔曼在一起喝酒，取得线索“伊芙琳最后见到的人”。

回到警察局的技术部，法医梅尔说伊芙琳用的唇膏，与此前几宗谋杀案中尸体涂鸦所用的唇膏出奇的一致，并且每宗谋杀案都留下了相似的信息，这些让梅尔、雷和科尔将这几宗谋杀案联系起来。

目前有谋杀嫌疑的有两人——提尔曼和麦卡弗里。先往保龄球馆，将打杂的提尔曼抓捕。打电话给警局查到麦卡弗里的住址，前往公寓的206房间进行调查。在桌上找到伊芙琳母亲的“家信”下半部分，在地上还有根血迹斑斑的轮胎扳手和衣服。这时邻居老太走进屋里，说麦卡弗里正在楼顶喂鸽子，科尔连忙冲上楼顶将他逮捕。

回到警察局，要从两名嫌犯中找出真凶。先到1号审讯室盘问提尔曼——

1.和伊芙琳的关系。说谎，举证“伊芙琳最后见到的人”。

2.伊芙琳的书。可疑。

3.提尔曼不在场的证据。说谎，举证“购买酒水”。

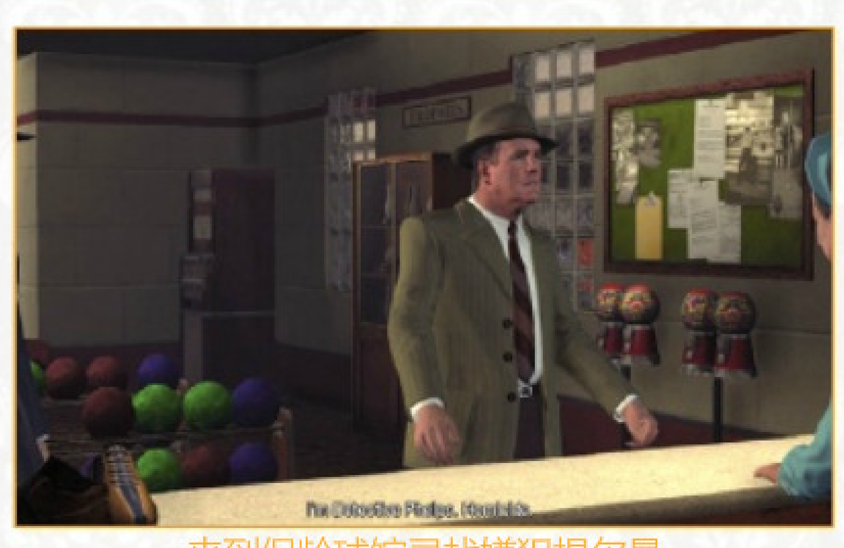
4.凶器。可疑，取得线索“提尔南的指控”。

提尔曼昨晚在图书馆遇到了伊芙琳，两人一起到旅馆喝酒，期间两人吵了起来，原因是伊芙琳总在他的面前提到麦卡弗里，说他是作家、英雄和救世主，无比的崇拜，这让提尔曼很愤怒，将伊芙琳给赶了出去。伊芙琳前往酒铺买了些黑麦酒，想要缓和两人的关系。

提尔曼曾陪伊芙琳前往麦卡弗里的公寓，当时麦卡弗里正在楼顶喂鸽子，伊芙琳顺手偷了他的书，麦卡弗里知道此事后很愤怒，取得线索“提尔曼的指控”。


一名女子被杀死在铁路货场


来到莱文酒铺询问潦倒的作家麦卡弗里


来到保龄球馆寻找嫌犯提尔曼


邻居老太进屋说麦卡弗里在楼顶喂鸽子

到2号审讯室盘问麦卡弗里——

1.麦卡弗里的不在场证据。说谎，举证“家信”，取得线索“麦卡弗里的指控”。

2.关于轮胎扳手。说谎，举证“提尔曼的指控”。

科尔提到被撕成两半的家信，证明麦卡弗里案发时就在现场，而麦卡弗里矢口否认，说对那封信一无所知，是有人栽赃陷害。他说是提尔曼杀了伊芙琳，将证据放在他这里保管，所以公寓里会有扳手、血衣那些东西。

回到1号审讯室询问提尔曼，得知昨晚伊芙琳离开后，他离开旅馆前去找她，不过当时他仍然酩酊大醉。醒来见到麦卡弗里，麦说他杀了伊芙琳，还将家信、扳手和血衣带到了麦的公寓。提尔曼扪心自问——他到底做过什么？一时间声泪俱下。

科尔打电话给技术科，查到麦卡弗里的犯罪记录，他曾因袭击女子而被开除军籍。

回到2号审讯室质问麦卡弗里，他曾经差点打死手无寸铁的女人，伊芙琳不过是偷了他的书，何致杀人泄愤……

案件15：弦月杀手

THE QUARTER MOON MURDERS

再次收到狼人的来信，其中有一份雪莱诗抄。科尔、梅尔和雷认为大丽花案和此前连串的谋杀案都是狼人所为，这意味着此前抓的5名嫌疑人都不是真凶，唐纳利队长不愿接受这种结果。

科尔推敲诗抄上的字句，里面有广场和喷水池的词，断定是狼人暗示的一个地点。狼人聪明自负，在用这种方式挑衅警方，科尔发誓要揪出这个家伙，有太多的女子香消玉殒了。

来到珀欣广场，在喷泉的顶端找到了黑色大丽花案的死者伊丽莎白·肖特的社会保险卡，旁边还有第2段诗抄，里边描述的是山谷丛林的美景，科尔想起档案馆（Hall of Records）的穹顶上有副琉璃壁画。

赶往档案馆和前台的保安谈话后，爬到大厅的顶部平台，沿着钢索走到正中的吊灯上，拾到金色蝴蝶案中受害者戴德丽的手表和第3段诗抄。吊灯突然坠落，科尔临危不乱，摆动灯架跳回平台。


科尔分析狼人寄来的信件

揣摩第3段诗抄的意思，科尔将地点锁定洛杉矶公共图书馆（L.A. Public library）。

在图书馆外沿着脚手架和竖梯爬到顶楼天台，从地上拾到丝袜谋杀案中被害者安东尼娅的徽章，应该是从她那条宗教项链上扯下来的。不例外的，旁边有第4段诗抄。


在图书馆的大吊灯上找到狼人留下来的信息


在迷宫中间的日晷上拿到另一段诗抄


密室里染满血液的浴缸

根据诗抄里的描述，科尔赶往沥青湖（Westlake Tarpits）。这座湖遭到严重的污染，科尔穿上皮裤，沿着湖中沉落的栈桥小心前行，穿过迷宫到达湖中心的小岛，拾得白鞋案中特丽莎的白色露趾鞋。狼人从每个案子中都特意留下了一件纪念品，用它们向警方证明自己才是真正的作案者。调查白鞋旁的第5段诗抄，里面描述一个球状体，将地点定位在艺术博物馆（County Art Museum）。

来到博物馆外的公园，穿过一片灌木迷宫找到日晷，从上面拿到红唇膏案中被害者席琳的红石榴石戒指，以及第6段诗抄。

诗抄里描述的是一座古代王城的样貌，科尔将地点定在巴比伦古城片场（Intolerance Set）。

来到片场布景，沿着螺旋状的楼梯跑到顶层，立足的平台边缘发生塌落，科尔移动身体维持着平台的平衡，等加洛威摆好了木板再纵身跳过去。爬竖梯来到王座前，拿到女秘书案中伊芙琳的字母戒指。阅读第7段诗抄，里面提及十字架，科尔将地点锁定在荆棘冠的耶稣教堂（Christ Crown of Thorns）。

进到破旧的教堂遇到一名持枪的人，他就是在红唇膏案中见过的代班酒保梅森，是警方寻找的黑色大丽花案的狼人，也是科尔所破5宗谋杀案的真正凶手。梅森朝两人开了一枪便逃走了，科尔穿出教堂进到后院的小屋，在密室里找到一只染满血迹的浴盆，散发着腥臭的味道。在桌子上有只普罗米修斯的雕像，以及一些手术刀钳。跳进地道，追出去将梅森射杀。

找到了狼人，也破掉了系列谋杀案，科尔和加洛威感觉从未有过的畅快轻松，唐纳利队长却一脸的阴沉，说媒体不会对此案有任何的报道，他们也不会得到嘉奖，因为梅森是某位高官的兄弟，劝科尔以后别再死脑筋的刨根究底了。案件虽然告破，真相却永久的埋没。

L.A. NOIRE 缉毒组案件 VICE

案件16：黑色恺撒
THE BLACK CAESAR

科尔晋升到缉毒组，队长是柯米耶，而新搭档就是那位穿着花哨光彩照人的罗伊。没有过多的寒暄，队长说两名黑人吸食美军专供吗啡死在雅克大街的公寓里。

赶到公寓，法医梅尔说两名黑人是吸食了过多的军用吗啡而死，这些军用吗啡应该是二战期间在圣佩德罗码头遭劫的那批。调查椅子上的尸体，胳膊上很多针孔，旁边还有扎过的吗啡药管。在战场上一针足以让伤口的疼痛停止，两针会让人的心跳停止，这些瘾君子对这种纯度的毒品了解得太少了。地上有只钱夹，里面有拉蒙特的身份证和一张彩票。旁边有只爆米花纸杯，杯底有两面胶，似乎粘过什么东西。

调查地上的尸体，从前胸口袋拿到皮夹，里边纸片写有电台频道——FM275。墙角的圆桌上有张纸条，上面绘有3个图案，是水果机的樱头、铜铃和WIN。在墙角的爆米花里有一支带注射器的吗啡，还没有使用过。进到厨房，在案子上还有只纸杯，在底部有一盒未拆封的军用吗啡。看来，有人堂而皇之利用纸杯来贩毒。调查纸杯，印有黑色恺撒食品亭的字样。

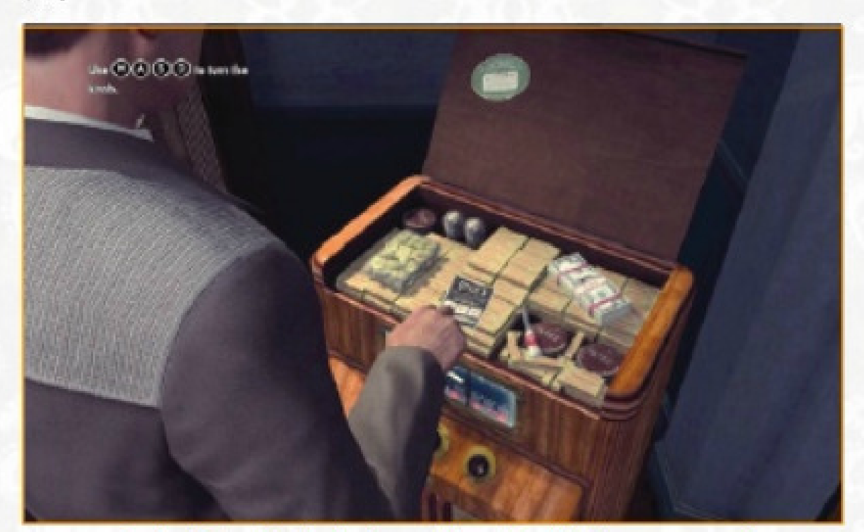
赶到食品亭表明身份，老板弗利特伍德·摩根转身便跑，追上去将之逮捕。搜查食品亭内部，在纸箱里找到一些“准备分销的吗啡”。打开墙角的木箱，调查乐器找到一些彩票，箱子里还有张蓝屋夜总会的入场券。来到外面盘问摩根——

1.贩卖毒品的事。说谎，举证“准备分发的吗啡”，取得线索“毒品供货商”。

2.关于彩票。可疑，取得线索“彩票黑庄”。

摩根承认自己贩卖吗啡，批发商是杰梅因·琼斯。至于那些地下彩票，庄家是一个叫梅隆的家伙。给警察局打电话，查到琼斯的代理公司地址。

赶到琼斯的办公室，解决两名打手开始搜查房间。屋角有台古董级的收音机，将电台频道调到FM275，再将音量扭到最大，收音机的顶盖开启，露出里边的吗啡、注射器和美金，顶盖上贴有拉米兹旧家具营销公司的标签。上前询问琼斯——


在古董级的收音机里找到大批的军用吗啡



这台古老的水果机也是暗藏玄机

1.军用吗啡的来源。可疑。

2.彩票和吗啡的关联。说谎，举证“毒品供货商”，取得线索“彩票黑庄”。

3.关于拉米兹旧家具营销公司。可疑。


驱车追捕逃跑的拉米兹


在北极熊制冰厂的仓库里找到大批的吗啡

琼斯承认自己是从梅隆那里进的吗啡，拉米兹旧家具公司的老板拉米斯也是负责运货的人。来到地下彩票站，调查梅隆身后的水果机，将图案定到樱桃、金钟和WIN，打开下面的暗格，里面有军用吗啡、彩票和拉米兹旧家具营销公司的标签。控制住欲逃的梅隆，调查他的手杖，拿到一张拉米兹的借据。询问梅隆——

1.军用吗啡的来源。说谎，举证“彩票黑庄”。

2.拉米兹的借据。真话。

梅隆从前从事单纯的地下彩票生意，后来拉米兹将他拉进贩毒的圈子。结束询问，打电话给警局，查到拉米兹旧家具营销公司的地址。赶到旧家具公司，拉米兹驾驶一辆货车逃离，将货车迫停抓捕拉米兹。

进到堆放旧家具的库房，在桌子上找到一份报纸，翻开账簿看到有的顾客购买了多种旧家具，很是可疑。穿过旧家具组成的迷宫，在后面有间冷库，大门被一些家具堵住了，于是爬竖梯到天桥操纵吊车将那些堵门的家具移开。进入冷库，用手枪射碎冰块，里面是装满吗啡的箱子。

来到仓库外，北极熊制冰厂的货车前来送货，连忙上前盘问。拉米兹趁机脱逃，科尔追上去将他射伤逮捕。顺藤摸瓜，两人赶往北极熊制冰厂。进到办公楼，老板莱尼鸣枪逃跑，两人将密布的枪手逐名射杀，爬到楼上将莱尼击毙，他身旁的军用木箱里面装有大量的吗啡……

★案件17：大麻疯狂

REEFER MADNESS

柯米耶队长说线人弗雷迪需要一笔钱跑路，会提供些有价值的线索。科尔和罗伊赶到好莱坞大道的麦克莱曼酒吧，弗雷迪透露有批大麻来自墨西哥的提华纳，货主是胡安·加西亚·克鲁兹。

赶到克鲁兹的住宅，将顽抗的枪手射杀进屋搜查。纸箱上有张便签，写有马萨基的名字。调查枪手尸体，通过身份证确定他就是胡安，口袋里有枚退出流通的银币。屋子里堆满了纸箱，印有帕内尔罐装食品公司的字样。这些罐头不会和爆米花一样，是掩人耳目的道具吧？

来到屋外和邻居说话，得知胡安经常呆在后院的棚屋里。踢门进小屋，拿取货架上的一只罐头，墙壁发生移动。密室里还是满柜的罐头，用开罐器打开一只，里面是满满的大麻，证实了科尔的想法。调查桌上的出货账簿，缩写E.J.的人有频繁的交易记录。给警局打电话查到帕内尔公司的地址。

两人见到罐头公司的老板霍华德·帕内尔，将罐头里装有大麻的事告诉他，工厂里可能有贩售大麻的内线。拿到公司的雇员登记簿，从中找到乔戈·加西亚·克鲁兹的名字，和胡安明显是兄弟。询问霍华德——

1.工厂封装的罐头。可疑。

2.公司的运营状况。可疑。

3.关于克鲁兹兄弟。可疑。

4.关于乔戈。真话。

这间罐头公司在战争期间从美军拿到大量的订单，在二战结束后，罐头的销量一落千丈，帕内尔正考虑是否减产和裁员。工厂雇佣了很多的墨西哥非法移民，乔戈就是其中一员，他负责传送带的保养维护，多半在夜间工作。参观罐头车间，工人塞尔吉奥在玩弄“塞尔吉奥的银币”，要过来观察一下。调查桌上的出货账簿，很多货都送到了二十世纪超市。询问塞尔吉奥——

1.所售的罐头。可疑。

2.二十世纪超市。说谎，举证“塞尔吉奥的银币”。

据塞尔吉奥说，胡安和乔戈是表兄弟，他们为某种势力卖命，胡安还有个到处送银币的习惯。每天早晨他都会拿到乔戈的送货单，地址是二十世纪超市。


调查胡安的尸体找到一枚银币


切开密室里的一只罐头，里面装的是满满的大麻


前往二十世纪超市调查贩售大麻事件

科尔和罗伊赶到二十世纪超市，老板见到两人便转身逃跑，将他抓回来进行盘问，从兜里搜到大麻、桑切斯·埃尔托的身份证、一枚“店主的银币”。询问埃尔托——

1.关于E.J.。说谎，举证“店主的银币”。

2.关于罐头。可疑。

3.胡安和乔戈。真话。

埃尔托说E.J.是幕后的首脑，谁都见不到他，银币是他的标志，持有银币的人都在为他做事。他还透露在今天午夜，欧内斯特会把货车开往罐头厂。欧内斯特是罐头贩毒的始作俑者，先将胡安和乔戈拉进来，然后用非法移民的事逼迫埃尔托参与贩毒。

午夜时分，科尔和罗伊蹲守在罐头工厂外面，欧内斯特果然出现，埋伏的警察展开抓捕行动。清掉车间里的所有枪手，在储藏室调查尸体，通过身份证确定是欧内斯特，他手里拿着一枚银币。从屋外的大纸箱里找到大麻，在二层天桥调查乔戈的尸体，拿到另一枚银币。现在总共

拿到了5枚银币，每枚银币上都打着3个字母，将它们排列如下——MAS-ANG-KAY-MET-ALS，意思是——马萨基金属加工厂。

赶到加工厂翻墙进到院里，在车间里消灭埋伏的枪手。在三楼办公室见到了维克多·桑德斯。桑德斯自恃背后的靠山，说即使抓捕他，证据会消失不见，证人也会无影无踪。科尔没理他这套，上前将他逮捕。柯米耶队长前来道贺，说“首长”会亲自照料桑德斯，不让他再过问此事。

案件18：皮肉生意

THE SET UP

科尔被罗伊拉去观看拳赛，结果出乎罗伊的预料，英国拳手哈蒙德击败了黑人。哈蒙德慌张离开赛场，两人感觉到异样，跟到了更衣室外，看到经纪人卡罗正气恼地砸门。原来哈蒙德被买通打假拳，他的胜利使得很多人损失惨重。

踢门闯进更衣室，哈蒙德已经跳窗逃走。在椅子上找到一份报纸，打开哈蒙德的衣柜，拿到一张写有人名、庄家赔率和电话的“赔率便签”。离开更衣室，在门外见到黑帮老大科恩，正命令卡罗抓回哈蒙德。

打电话回警局，通过便签上的电话查到艾尔玛旅店的地址。象艾尔玛这种廉价旅店很少有人登记真名，查阅登记簿居然有温斯顿·丘吉尔的名字，看来哈蒙德是位爱国者。进到207房间进行搜查，在垃圾筒里找到一份哈蒙德给母亲发的电报。书桌上有张电影票的碎片，在圆桌上有本杂志，在售楼的“优惠券”上填有凯蒂·爱华德兹的名字和住址，想是哈蒙德的女友。在床头柜上有张纸条，上面写有庄家的赔付金额。

前往凯蒂所住的汽车旅馆，柜台小姐说刚有位意大利人来找凯蒂。科尔感觉不妙，连忙赶到二楼的7号房间，正好看到卡罗将凯蒂打倒。将卡罗揍晕，从他口袋翻出一把小刀和一个笔记本，本子上记着几个庄家的名字。搜查房间，在柜子上找到一张长客票，还有阿斯卡尼亚号邮轮的宣传单。询问醒来的凯蒂——

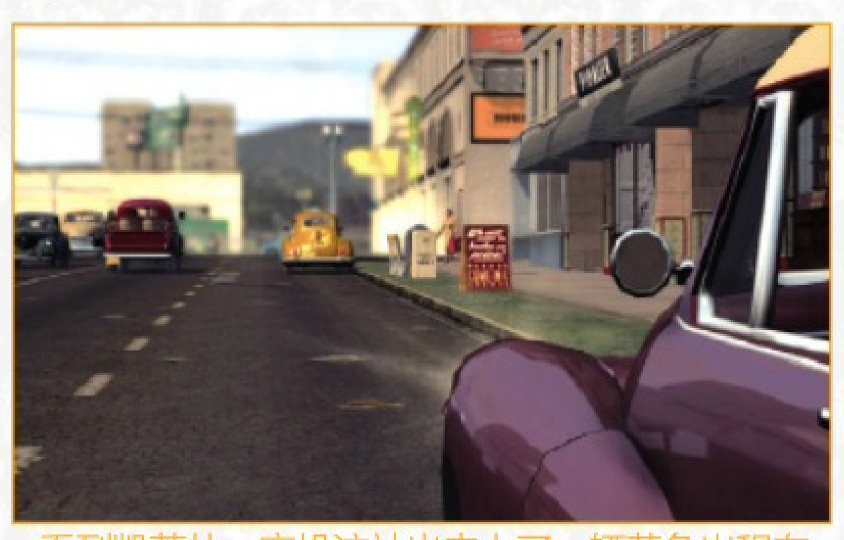
1.哈蒙德的下落。说谎，举证“优惠券”。

2.便签上的名字。说谎，举证“赔率便签”。

3.逃跑计划。可疑。

凯蒂说知道哈蒙德打假拳的事，不过两人在拳赛前就分手了。科尔和罗伊都觉得她言词闪烁，肯定是参与其中了。离开汽车旅馆，两人一直守候到第二天早上，看到凯蒂外出。科尔小心的尾随跟踪，看她走进一家投注站很久没有出来，于是进去询问，得知凯蒂领走了一笔钱，打了一个电话从后门溜走了。

调查电话前的便签本，用铅笔在上面涂画，得到另一间投注站的名字和地址。来到第二间投注站，得知凯蒂取了钱叫了辆出租车离开了。在电话旁拾到出租车公司的名片，打电话给公司查得黄色出租车当前的位置，驱车赶往第三间投注站。



看到凯蒂从一家投注站出来上了一辆黄色出租车



凯蒂被杀在洗手间里，而凶手跳窗逃跑了



两人在埃及剧院击毙了卡罗

看到凯蒂从投注站出来上了出租车，两人尾随在后面，一直跟踪到洲际客运站。科尔尾随凯蒂进了候车大厅，凯蒂进入卫生间后传出一声枪响。科尔连忙冲进卫生间，看到凯蒂的胸口鲜血喷涌，上前按住伤口，让随后进来的罗伊叫救护车。

哈蒙德是从窗户逃走的，罗伊说他利用女友取钱，然后过河拆桥杀了她，带着所有的钱上路了。科尔心存疑问，调查地上的左轮手枪，弹仓里击发了一颗子弹。旁边的皮包里有一张埃及剧院的电影票。

两人赶往埃及剧院，途中总台发来法医梅尔的消息，凯蒂死于胸前的刀伤，而那支左轮手枪是属于凯蒂的。进入剧院，听到哈蒙德在质问卡罗，为何要杀掉凯蒂。哈蒙德说身边的每个人都想利用他搞钱，将他的人生践踏在谷底。他曾是皇家海军陆战队的一员，他的失败不是缘于他的不努力，也不是因他没有勇气。哈蒙德在拳场背叛了科恩和卡罗，自己暗中投注赢了大笔的金钱。没想到的是，凯蒂偷了他的赌票，打算拿钱跑路，却在客运站丢了卿卿性命。

清掉了剧院里埋伏的枪手，科尔说自己也曾是海军陆战队员，也曾失去过勇气，每个人都应该有第二次机会。随后将车钥匙丢给了哈蒙德，放他远走高飞。

★案件19：不夜城

THE NAKED CITY

柯米耶队长说重案组请求支援，一名女孩的死似乎和此前调查的军用吗啡有些关联。赶到公寓的前厅，在垃圾筒里拾到一支用过的吗啡注射器。进到死者的房间，见到从前的搭档史蒂芬，他已晋升到了重案组，搭档是加洛威。

进到浴室见到梅尔，他认为死者进入浴缸前就死了。调查女尸，女孩的相貌姣好精致，肤若凝脂，身段玲珑。她左手戴着一枚罕见的蓝宝石戒指，两臂和脖颈有咬痕和淤青。根据现场的痕迹，梅尔认为是一个人把她按在地上，另一个人抓住她的胳膊注射了吗啡，然后将她扔进浴缸造成溺毙的假象。

来到卧室，在中式屏风上挂有一件“男子外套”，这种夹克只有中年男人才会穿。床头柜上有只银药盒，里面是些“安眠药”，在底格是斯通曼医生开出的“处方笺”。苯丙胺是神经兴奋剂，和安眠药搞在一起可不是闹着玩的，得找斯通曼医生谈谈了。

来到客厅调查柜子上面的相片，中间的相框背部写有一段留言，要在达昕服装店和某男约会。询问保姆雷诺德森——

1.朱莉娅的情绪。说谎，举证“安眠药”。

2.朱莉娅的交友状况。说谎，举证“男子外套”，取得线索“保姆的证

词”。

3.和朱莉娅的关系。可疑。

保姆说朱莉娅喜欢服装和珠宝，她的花销远不是模特职业能够提供的。朱莉娅还有位好朋友叫亨德森，他深深的爱着朱莉娅。

来到斯通曼医生的诊所，询问如下——

1.和朱莉娅的关系。说谎，举证“处方笺”。

2.额外的药物治疗。可疑。

斯通曼说和朱莉娅没有什么交情，开出的苯丙胺是为了降低食欲，达到减肥效果，晚上她则需要安眠药来休息。科尔觉得他的说辞可疑，苯丙胺这东西是很容易上瘾的。罗伊也觉得不对头，他得知朱莉娅的死讯时表现得异常平静。

前往达昕服装店和史丹利夫人谈话，得知朱莉娅曾在店里工作过一段时间，后来被她辞退了，她过于吸人男子的目光，往往造成女顾客的不悦。店员希瑟·斯万森是朱莉娅的好朋友，科尔注意到她手上戴着别致的珍珠戒指，希瑟说是未婚夫亨利·阿奈特给买的。询问希瑟——

1.和朱莉娅的关系。真话。

2.有关亨德森。真话。

给警局打电话，得知法医梅尔那边有消息，于是赶往停尸房。梅尔证实了朱莉娅的死因是过量吗啡造成的心脏衰竭，杀手应该有两名。房间里除了朱莉娅还有另一具尸体，是一名叫吉米·勒布朗的盗窃惯犯，被人用重物打烂了脑袋。从他身上找到口琴和两支吗啡，他可能是凶手之一。

回到警察局，希瑟的男友亨利赶来了，在2号审讯室进行询问——

1.和朱莉娅的关系。可疑。

2.有关亨德森。说谎，举证“保姆的证词”。

3.关于勒布朗。可疑。

亨利说自己是做服装生意的，偶尔会找朱莉娅当模特，对她的私生活不甚了解，也不知晓亨德森和吉米这两个人。亨利还说他服过兵役，参加过冲绳岛之战。

离开警察局尾随着亨利的车，他到一间当铺里换了些钱出来匆忙的离开。科尔继续跟踪，亨利进入旅行社购买了明晚往墨西哥的车票。罗伊从当铺赶来，说亨利当了一只名贵的“烟盒”。

给警局打电话，得知曾经抓捕过吉米的弗雷德警官赶往好莱坞第九大街去了，科尔和罗伊赶去帮忙，将建筑工地里的匪徒解决掉，再和弗雷德交谈，得知吉米曾在两年前入室盗窃被捕，他的大块头的同伙逃掉了，听到吉米叫他威利。

回到警局，找到去年盗窃案中失窃物品的清单，发现银药盒、烟盒、蓝宝石戒指、珍珠戒指名列其中，取得“赃物名单”，很多物品是伊芙斯多姆夫人丢失的。赶往伊芙斯多姆夫人的豪华别墅，和夫人谈话——

1.失窃的物品。说谎，举证“烟盒”。

2.失窃事件的情形。真话。

夫人说失窃那晚她正参加斯通曼医生举办的宴会，回来发现很多东西不翼而飞。结束谈话，希瑟走了进来，原来她是夫人的女儿。科尔告诉她，她手上的珍珠戒指是入室盗窃案的赃物，希瑟难以置信，两人便带着她找亨利对质。

来到亨利的家，看到一个大块头将亨利打倒在地，随后跳窗逃跑。科尔一路追赶，结果被那家伙暗算打晕。醒来身在亨利的家里，调查墙边的手提箱，里面有张前往墨西哥的“火车票”，还有一只极其名贵的江诗丹顿手表。询问亨利——

1.盗窃集团。说谎，举证“烟盒”。

2.杀朱莉娅的动机。说谎，举证“火车票”。

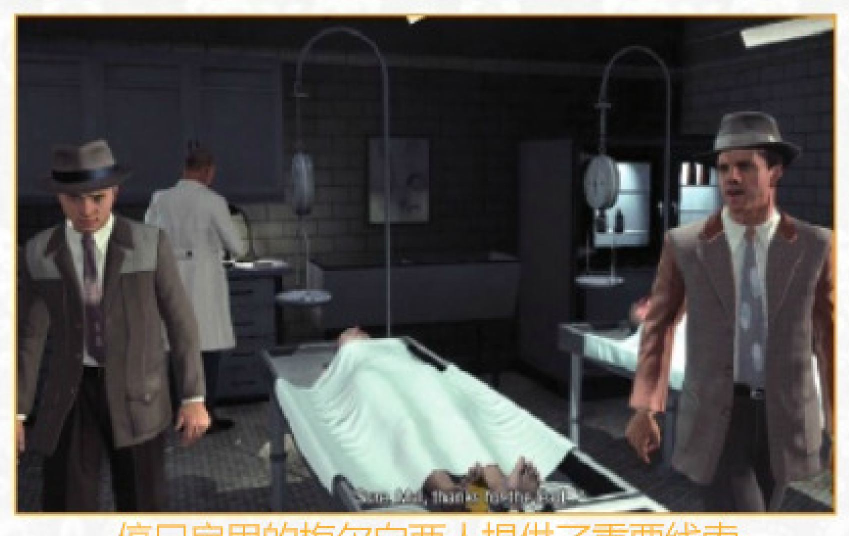
3.亨德森其人。说谎，举证“赃物名单”。

亨利说朱莉娅总是欲求不满，钱也总是不够花，因此有了偷窃的打算。在社交派对上取得下手偷窃的名单，再由他、吉米和威利去偷。亨利想要金盆洗手和希瑟结婚，可朱莉娅却嘲笑奚落他，他便花钱请吉米和威利杀了她。提到亨德森，其实就是斯通曼医生，他很迷恋朱莉娅，可朱莉娅只是在利用他，榨取他的钱财。

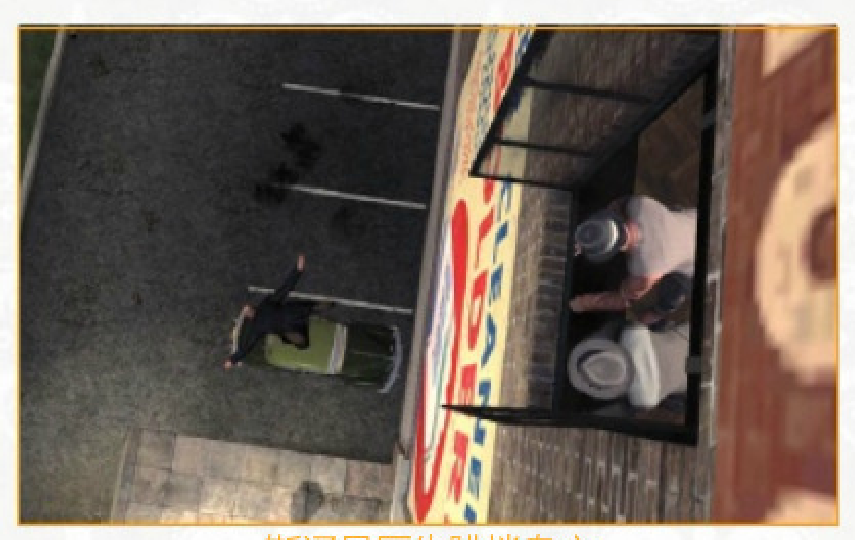
前往斯通曼的诊所，斯通曼的神情如释重负，他说喜欢朱莉娅达到痴迷的程度，把自己的生活也都毁了。现在朱莉娅已死，他也犹如行尸走肉一般。说话时，他慢慢的走到了窗边，突然纵身跃出，重重地坠落到街边的汽车上，气绝身亡。

打电话回警局请法医过来，同时得到史蒂芬的留言，那个威利是一名摔跤手，绰号“恶狼威利”，住在好莱坞大道和维恩街交汇处的公寓中。来到公寓附近，忽然听到凄婉的口琴声，循着琴声找过去，看到威利站在街边演奏，两人连忙冲了过去。威利察觉有异转身逃跑。一路追赶到楼顶，科尔开枪将正在攀爬广告牌的威利击毙。


梅尔说朱莉娅是被人注射了吗啡再扔进浴缸的


停尸房里的梅尔向两人提供了重要线索


亨利来到旅行社买了一张往墨西哥的车票


斯通曼医生跳楼身亡

红颜祸水，美人薄命，此言不虚。朱莉娅一生短暂，将一个人送进监狱，将3个人送进了太平间……

案件20：命由天定

MANIFEST DESTINY

三一俱乐部发生枪战，死者身上携有军用吗啡。来到俱乐部见到史蒂芬，得知死的老板是麦格德里克，曾是海军陆战队员，另两名死者是乐队成员。

勘查现场，乐器箱的里边有支小号，下排有3种口径的吹嘴，按中、小、大的顺序拿起来，弹出一个暗屉，里边有蓝屋夜总会的入场券和吗啡针管。调查尸

体，口袋里有未拆封的军用吗啡。进到房间调查麦格德里克的尸体，他旁边有只保险箱，里面的钱还在。

舞台旁边有间储物室，木箱里满是军用香烟，后面的枪架上是3支全新的勃朗宁自动步枪。从箱里拿起一条香烟，科尔心里将香烟、步枪和吗啡联系起来，打算从圣佩德罗码头的补给船劫案入手追查。和女侍者谈话——

1.枪击事件。可疑。

2.老板麦格德里克。真话。

前往蓝屋夜总会，艾尔莎小姐正和乐队排练，对两人的到来很是厌烦。询问艾尔莎——

1.军用吗啡。可疑。

2.死去的黑人。可疑。

艾尔莎不肯回答有关吗啡的事，说科尔面对这场毒品战争，无异于螳臂挡车，何必跑来这里问东问西的，明知道毒品是谁在控制。罗伊觉得艾尔莎说的有道理，打算找黑道老大科恩谈谈。

科尔独自守候在蓝屋夜总会外，夜半时分尾随艾尔莎来到她的公寓。在走廊上迟疑了许久，敲开了她的家门……他不知为何如此，也不知为何许多夜晚去蓝屋听歌，或许这一切都是命中的安排吧。罗伊的身影出现的街角，望着一眼楼上熄灭的灯，悄悄离开。

第二天早晨，科尔和罗伊一道前往摩卡波夜总会，见科恩正在用餐，寒暄后询问科恩——

1.贩售军用吗啡的事。可疑。

2.三一俱乐部枪击事件。可疑。

科尔询问他的连襟莱尼贩卖军用吗啡的事，科恩说并不知情。对枪击事件他也是一问三不知，还说犯罪问题越来越严重了，政府应该将它们赶出市民的生活。

科尔和罗伊无功而返，在警察局的门口见到大批的记者，原来是警局曝光了丑闻。和柯米耶队长聊了几句，到办公室找承办补给船劫案的考德威尔警官，拿到一份补给船的乘客和货运清单，看到凯尔索、谢尔登和麦格德里克都在这艘船上，军需品有勃朗宁步枪、香烟和吗啡。

有同事进来通报说街上发生枪击事件，连忙赶到现场。一名枪手埋伏在楼顶朝着街道的公交车扫射，科尔绕到楼后爬至楼顶将其击毙。从尸体身上翻到“枪手的笔记本”，上面写有此次刺杀时间、地点和目标，刺杀目标是阿尔瓦罗。他是科尔认识的陆战队员，那艘补给船的乘客之一。回到街上，和公交司机阿尔瓦罗交谈——

1.补给船劫案。可疑。

2.枪击的动机。说谎，举证“枪手的笔记本”。

阿尔瓦罗说，科恩以为他们这些退役的陆战队员手里有吗啡，才会派枪手赶尽杀绝，逼迫他们交货。事实上，谢尔登在代表他们和科恩交易。另外，凯尔索也回到洛城有几个月了。科尔问完话，打电话查得凯尔索的地址，亲自将这位生死之交的战友带回警局询问——

1.军用吗啡。可疑。

2.麦格德里克。真话。

3.被劫的武器。真话。

4.补给船抢劫案。可疑。

凯尔索对科尔的问话很是不爽，觉得他不懂得感恩，自己至少救过他三条命，因此回答的态度相当强硬。科尔劝他交代实情，否则那艘船上的陆战队员还会遭到枪杀。谈话时同事进来通报，罗伯特餐厅发生枪击案，受害人是梅捷乌斯基，也是补给船上的乘客。

赶往罗伯特餐厅，看到枪手驾驶逃跑，一场追逐战后在小巷里将其射杀。一名枪手身上有份补给船的乘客清单复印件，警局里一定有他们的内应。清单上的陆战队员都被列为刺杀对象，后面还标有行刺地点，剩余几人将在好莱坞邮局和中国大剧院遭到伏击。他身上还有笔记本，里边写着谢尔登今晚要和科恩会面。走到墙边看一份报纸，有篇洛城警官丑闻的文章。

赶往好莱坞邮局将埋伏枪手射倒，进到楼里调查枪手，其中一人还没断气，喃喃说得通知谢尔登……取得线索“贝克特的供词”。他的手里有张“字条”，上面写有谢尔登和科恩的会面地点。

赶往中国大剧院，最后的两名退役陆战队员被枪手射杀，驾车将枪手杀掉。前往会面地点，却没有见到谢尔登和科恩身影，随后遭到大批枪手伏击。杀出重围收到警局的消息，谢尔登在警局等着科尔。

在审讯室见到谢尔登，旁边还站着方丹医生，问询——

1.陆战队员成为刺杀对象。说谎，举证“字条”。

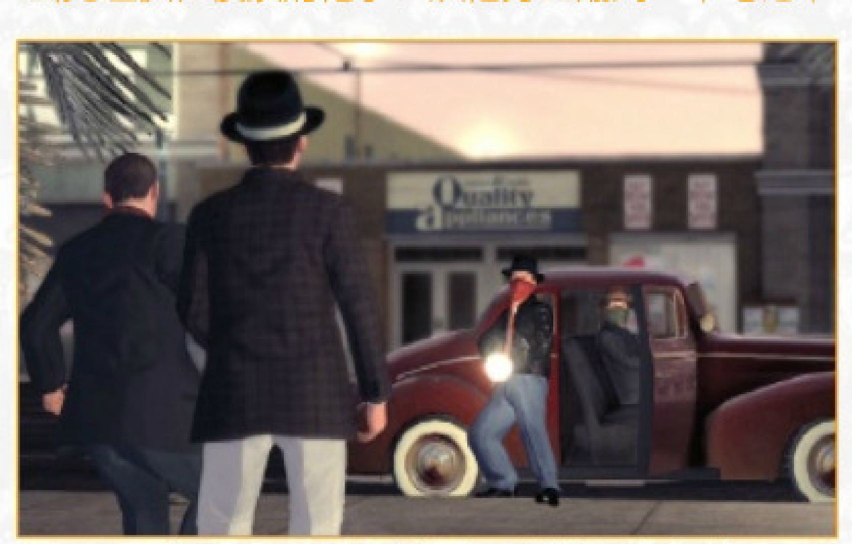
2.补给船劫案。说谎，举证“贝克特的供词”。

谢尔登否认吗啡的事和他有关，科尔说船上的人逐名被刺杀，下一个很有可能是他。在谢尔登犹豫的时候，柯米耶队长闯进来说科尔已经被停职了，他妻子的律师手上有他和德国歌手在一起的照片，他将面临通奸罪的指控。警察局长命令他交出警徽和配枪，并禁止他对媒体发表任何言论。

科尔失意地回到家门前，却被妻子玛丽赶了出来。无家可归的他来到艾尔莎的公寓前……


在俱乐部的储藏室找到大批的军用香烟和枪支


击毙埋伏在楼顶的枪手，从他身上翻到一个笔记本



又有两名退役的陆战队员被枪杀在街边


科尔交出了警徽和配枪离开了警察局


在摩卡波夜总会见到黑帮老大科恩

L.A.NOIRE
消防组案件
ARSON

科尔前往威尔夏区的消防组报道，周围充满了的嘲讽和揶揄的话语。他的新搭档是比格斯，两人接手调查两起民宅失火案。

案件21：纵火者
THE GAS MAN

失火的是斯蒂芬斯和索耶两家，先赶到斯蒂芬斯的家。巡警麦克说火灾发生于昨夜，屋主一家参加活动中了旅游大奖，因在卡特琳娜岛度假而幸免于难，可他们没有参保，所有的家当都化为乌有。

调查现场，废屋外有只烧毁的InstaHeat牌热水器，里面有张维修记录单，最后维修的人员叫雷恩，取得线索“雷恩维修的热水器”。和男主人斯蒂芬斯谈话——

1.中奖的事情。真话。

2.市郊重建基金会。可疑。

他说收到城郊重建基金会（简称城建会）发来的传单，他妻子填了单子寄回，结果就中了旅游大奖。从他手上拿到奖券，是格列佛旅行社开出的。城建会为了盖房子，将附近的房屋都买下来了，他们家是最后的“钉子户”，想要谈到一个好价钱再卖。科尔打电话给警局，查得城建会是政府和开发商共同成立的，主要给退役军人盖住宅。

前往格利佛旅行社，从负责人约翰手里拿到中奖的旅客名单，发现除了斯蒂芬斯一家，烧掉屋子的索耶一家也在其中，只是索耶一家取消了行程。询问约翰——

1.关于城建会。真话。

2.促销中奖名单。可疑。

约翰说他们旅行社承办了城建会的推销邮件业务，中奖名单是城建会确定的。

前往索耶家的火灾现场。消防主管阿尔伯特说，索耶一家四口因一氧化碳中毒死在床上，原因是InstaHeat牌的热水器爆炸，这样的事故已经发生好几起了。科尔觉得不像是意外事件，找到足够的证据才能证实。

环顾四周，从地上拾到热水器的调节阀门，这时巡警带来一位女士，是索耶家的邻居，她说出索耶家取消旅行的原因。阿尔伯特注意到街对面有位喜欢玩火的家伙，科尔冲过去将查普曼抓获，从他口袋里搜出火柴和香烟。阿尔伯特说香烟可以用来延缓点火的时间，如需要更多的时间，用蚊香即可。

赶往城建会的地址，发现那里是一片工地，由一家叫“天堂乐土”的公司承建。进到办公室，从桌上拾到一张便签纸，是公司老板门罗下达的通知。这里的线索中断了，比格斯提醒科尔，不妨前去找阿尔伯特前辈讨教，他可是一位经验老到的传奇人物。

前往消防站见阿尔伯特，他带回来了索耶家的热水器，里面的维修单上写着最后的维修人员是瓦利，取得线索“瓦利维修的热水器”。接着科尔完成一个实验，桌上有3个零件，将有气球的管路放到右边，有阀门的管路放到中间，有喷嘴的管路放到左边，再转动左侧的开关。当阿尔伯特点燃左边的喷嘴时，右边的气球充满煤气，被蚊香点燃发生爆炸。得出的结论是——热水器的阀门有问题。

带着阀门前往热水器厂，值班经理拉斯科说阀门的安装与设计不符，有人将胶垫装反了导致煤气泄露。询问拉斯科——

1.70型热水器。可疑。

2.热水器维修记录。说谎，举证“瓦利维修的热水器”。

科尔觉得这款热水器有设计缺陷，并且维修人员也可能有问题，从他手里要到一份维修人员名单，打电话向警局核对这些人的前科记录，发现雷恩、瓦利和克莱门都有犯罪记录。向拉斯科了解三人的工作地点，并要求调查他们的更衣柜。克莱门和雷恩的衣柜都发现了无政府主义宣传册，在瓦利的衣柜里找到可疑的“蚊香”，打开包装观察。前往克莱门的工作地点，询问——

1.关于瓦利。可疑，取得线索“克莱门的证词”。

2.热水器厂的雇员。可疑。

3.关于雷恩。说谎，举证“克莱门的宣传册”。


法医梅尔对科尔的境遇表示同情


在消防队进行模拟实验


来到热水器厂调查后勤人员


抓捕驾车逃跑的雷恩

克莱门透露瓦利在暗中帮某单位做事，柜里的宣传册是雷恩硬塞给他的。接下来前去抓捕瓦利和雷恩，他们见到警察都会逃跑，尤其雷恩那家伙驾驶技术了得，颇费了一番工夫。

现在手上有两名嫌疑人，先到2号审讯室询问瓦利——

1.在索耶家的维修工作。说谎，举证“瓦利维修的热水器”。

2.关于城建会。说谎，举证“克莱门

的证词”。

3.70型热水器。说谎，举证“蚊香”。

瓦利承认收了城建会的钱，帮忙赶索耶这家人迁走。对于热水器阀门的事，他知道反装胶垫的后果，但他并没有纵火，柜里的蚊香是雷恩暂放的。

前往1号审讯室询问雷恩——

1.宣传册。说谎，举证“雷恩的宣传册”。

2.70型热水器。说谎，举证“拉斯科的证词”。

3.关于城建会。可疑。

4.预谋杀人。可疑。

雷恩从前在Hephaistos牌热水器公司工作，有设计缺陷的70型热水器就是出自这间公司。由于设计缺陷而引起的火灾，使他失去了家庭，也担上了预谋杀人的罪名。后来这间公司被InstaHeat收购了，但这款热水器从未停止销售。结束询问，科尔考量再三，决定指控雷恩是纵火的凶手。

案件22：漫步天堂乐土

A WALK IN ELYSIAN FIELDS

焦黑的废屋里呈现触目惊心的一幕，四具烧得焦黑的尸体排成一列跪在地上，仿佛祈求上苍。阿尔伯特判断这一家人由于煤气泄露而窒息，在爆炸后被人移在了一起，最后才被火烧至焦黑。比格斯觉得匪夷所思，凶手会冒着大火将一家人的尸体挪到一起？科尔猜测是罪恶感使然，凶手认为这样才会使一家人死得快乐些吧。

在尸体旁边拾到一张全家福，科尔觉得前案的调查走错了方向，真正的凶案肯定还会作案。来到屋外和比格斯交谈，说莫雷利一家也在旅行社的中奖名单上。在屋外进行搜索，找到烧黑的热水器，不久前瓦利维修过，在前院的角落还有份报纸，上面有则关于新社区被焚毁的新闻。来到邻居家，在树下找到野战军靴留下的脚印，旁边还有一堆烟蒂，看来此人逗留了蛮久的时间。询问邻居福尔曼——

1.目击者的陈述。可疑。

2.可疑行为。可疑。

3.拆迁计划。可疑。

4.中奖旅行。真话。

据福尔曼说，此地规划建成退伍军人居住的小区，天堂乐土公司承建该项目，莫雷利一家是附近唯一不肯卖掉老房子的。比格斯拾到一只纸鹤，是用“天堂乐土的传单”折成的，科尔说这是日本的千纸鹤，传说折一千只纸鹤能够许一个愿望。

打电话回警局，队长麦凯尔迪说天堂乐土的老板门罗惹不起，他与市长、警察局长私交甚笃，警告他不要乱来，他自己现在已是泥佛过河，四面楚歌了。

根据比格斯的建议，两人前往埃斯康迪多农场调查，这里是退役军人的聚居地，一场大火将这里烧成废墟，无家可归的人们发生骚动。打倒几名闹事者，过去调查房屋的断墙，发现砖块上抹的是“劣质水泥”，轻轻一推墙壁就塌掉了，两人决定到天堂乐土公司走一遭。



一家四口被烧死在家里



见到天堂乐土的老板门罗



蓝屋夜总会里，罗伊警告科尔离天堂乐土远了点



在城区里到处是城郊重建基金会的广告牌

在办公室的桌上有一片规模宏伟的建筑模型，天堂乐土的老板门罗接待了两人——

1.天堂乐土和纵火案的联系。可疑。

2.旅行抽奖活动。说谎，举证“天堂乐土传单”。

3.如何处理不肯卖房的人。可疑。

4.新社区的火灾。说谎，举证“劣质水泥”。

烧毁房屋的家庭都是不肯动迁的，每个火灾现场都可以找到天堂乐土的传单，如同一种威慑的警告。科尔觉得天堂乐土和这几起纵火案有关联，便问他这些不肯动迁的人家会如何处理，门罗回答说进步是残酷的过程，冥顽不灵的人注定被历史所遗弃。

从门罗的秘书那里得到一份包工名单，发现此前捕获的那位爱火人士查普曼名列其中，于是打电话回警局，得知查普曼已于今晨释放，于是请求全境通缉。

乐曲悠扬，歌声柔曼，科尔坐在蓝屋夜总会里倾听着。罗伊来到他的身边，警告科尔离天堂乐土远一些。隔天早上，天气阴沉，比格斯说他也被队长警告了，麦凯尔迪拿他的退休金大做文章，科尔抱歉将他给拖下水。

接到局里的通告，查到查普曼的住所。两人驱车往去，一位老者抱怨查普曼将车停在了他的地里，打开车厢找到用过的蚊香和天堂乐土的传单。

这时查普曼返回，望到两人便劫持电车夺路飞驰。科尔将电车迫停，将试图抵抗的查普曼击毙。麦凯尔迪队长对两人的表现给予勉励，再次嘱咐他们不要再找门罗麻烦。

案件23：道具屋

HOUSE OF STICKS

艾尔莎的朋友卢因房屋倒塌而身亡，保险的受益人是艾尔莎。科尔觉得此事蹊跷，让艾尔莎拒绝这笔保险金，找凯尔索彻查此事。

在加州物产人寿保险公司内，凯尔索接待了艾尔莎，从她手上拿到物产寿险公司开出的理赔结算单和支票，然后翻阅档案，调查卢的保单和卷宗，询问——

1.为何放弃赔偿金。可疑。

2.和卢的关系。可疑。

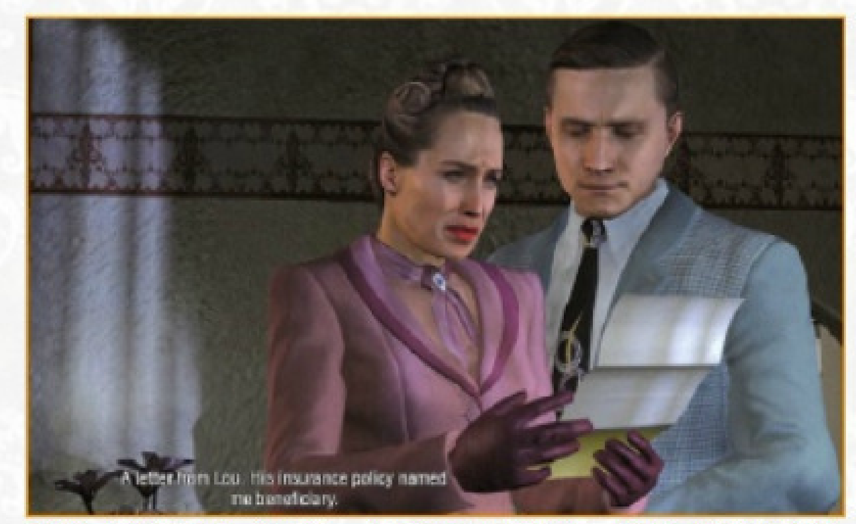
3.此举的动机。真话。

艾尔莎认为房屋的质量存在问题，因此拒领这笔巨额赔偿金，请凯尔索调查房屋的问题。凯尔索要了她的电话和住

址，上楼见总裁本森先生。本森要他赔钱了事，不要节外生枝，凯尔索觉得他在隐藏着什么。

前往天堂乐土的建筑工地，溜进办公室从桌上看到一张水泥送货单，另一张桌上还有拆迁令和备忘录。步出办公室遇到工地的主管，凯尔索将他揍倒，得知倒塌的房屋就在附近。

赶到事故地点，调查屋后的一堆木材，上面印有吉斯通电影工作室的字样。这时身后传来引擎声，工地主管驾驶推土机冲了过来，凯尔索沿着旁边的坑道奔逃，攀爬到坡上开枪将他击毙。


艾尔莎的朋友遇难，她拿到保险公司寄来的理赔单


艾尔莎来到保险公司，找凯尔索帮忙调查此案



在播放室看到一段城建会成员开会的录影


追击驾驶公交逃逸的查普曼

打电话查到吉斯通电影工作室的地址，赶到那里和门卫谈话，翻越铁栅进到院里。院里堆放着很多布景用的木材，上面有“劣质木料，勿用于建筑用途”的警告语，天堂乐土居然将这些木材来建造民屋。进到放映室，在桌上有只影带盒，将放映机的焦距和播放速度调整好，再扳动下方的开关，银幕上出现城建会的成员——方丹医生、物产寿险公司的总裁本森、时代周刊的戈登、检察官桑德勒和警长沃雷尔，还有天堂乐土的老板门罗，他们勾结一起商量着地产开发的事。

凯尔索给总裁本森打去电话，说天堂乐土利用电影外景地的木材来建房，问他是否是城建会的人。本森不置是否，要他停止此案调查，劝说艾尔莎接受赔偿。

晚上凯尔索在蓝屋夜总会后面的小巷和艾尔莎会面，要她接受赔偿条款。这一幕被赶来的科尔看到，心里非常的不爽。艾尔莎劝他和凯尔索握手言和，兄弟一场，何必水火不容。

凯尔索赶到天堂乐土的建设工地调查，发现开关里没有埋线，水龙头更是一触即碎。来到楼上遇到3名歹徒，寡不敌众被击倒在地。醒来躺在汽车后厢里，身体感到剧烈的疼痛。听到屋子里面的传出歹徒的说笑声，称要找地方埋掉凯尔索，再去解决艾尔莎。

知道艾尔莎将有危险，凯尔索奋力跳出车厢，抢夺汽车摆脱掉歹徒的追击。按照艾尔莎留下的地址找到那幢公寓，上楼敲开了艾尔莎的房间，眼前一黑栽倒在地……

案件24：鸿门宴

A POLITE INVITATION

凯尔索在医院醒来，看到艾尔莎陪伴在身边，便说昨晚的样子很狼狈，没有让她见到最好的自己。艾尔莎离开后，助理检察官彼得斯找到了凯尔索，希望他担任检察院的调查员，协助他调查缉毒组贪腐的案子。凯尔索接受他的邀请，决定从天堂乐土查起。

离开医院，前往保险公司总裁本森的家。本森威胁他趁早离开洛城，否则还会遭遇不测，昨晚的歹徒果然是他指使的。在桌上有一份社区的“保险协议”，旁边还有城建会的“参股证明”。踢开卧室的门，床上躺着不满13岁的小女孩。凯尔索气愤地喊女孩穿衣离开，并亮出自己的调查员身份，盘问本森——

1.动机是什么。说谎，举证“参股证明”。

2.城建会。说谎，举证“保险协议”。

3.卢案的赔偿。可疑。

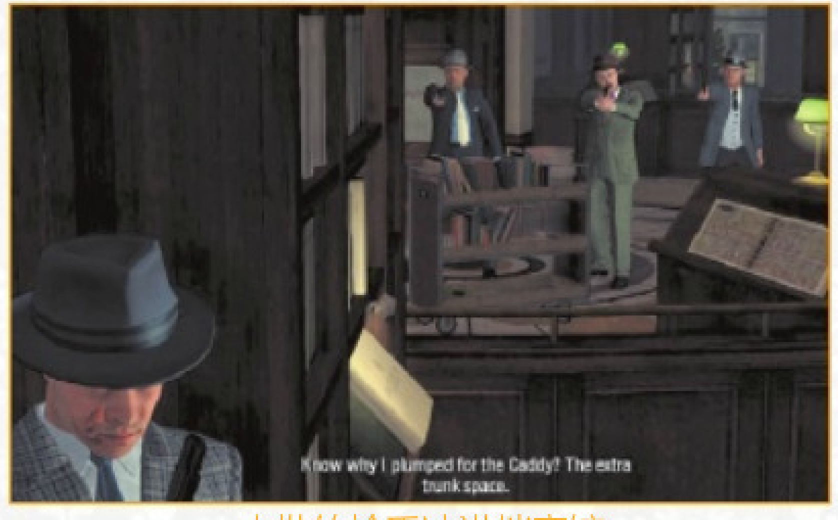
本森被总部的人排挤到了洛杉矶，以为被打进冷宫，却发现洛杉矶是富有活力的城市，他在这里大展拳脚，和朋友一道组建了城郊重建基金会，为市民开发住宅来赚取利润。凯尔索拆穿他的谎言，他们只是建造了一堆道具布景，再把它们烧掉诈骗保险金。


彼德斯来到医院，邀请凯尔索帮忙调查警局的案子



科尔赶到保险公司找凯尔索，两人握手言和


凯尔索一枪将门罗射倒在地



大批的枪手冲进档案馆

回到加州物产人寿保险部的办公室（501），翻开桌上的档案，查看上面的损失评估数据，顺便抄下事故房屋的经纬度。这时科尔走了进来，两人讨论起案情，为了那些被烧死的平民，为了被欺骗的陆战队员们，决定联手打击城建会团伙。

凯尔索赶到档案馆，在二楼的S部书架上找到城郊重建基金会的登记信息，市长、警察局长、检察官等都是其成员，想

不通的是，考特尼·谢尔登（Courtney Sheldon）也名列其中。接下来调查卢出事的地块资料，走到城区地图前，将北纬调至34.04.29，西经调至118.17.58，得到那块地的土地编号是1876988。每本登记簿里有90000条目，用计算器算一下1876988÷90000，那块地的档案在U字部。透过档案查得它的价值才350美元，而保险评估中房屋和土地合计3500美元。

正要离开档案馆，几名枪手冲进来要杀他。摆脱追杀后赶往大学找谢尔登，谢尔登对城建会的事一无所知，只说将那批抢来的吗啡交给方丹，然后用卖掉的钱投资房产给退役军人建房，他是想做一件好事。凯尔索告诉他，建造的房子不过像火柴盒一般，然后烧掉它们骗取保险，谢尔登在里边是个背黑锅的倒霉蛋。

凯尔索回到家里接到门罗的电话，约他到家里聊聊，凯尔索答应赴约。夜幕降临的时候，凯尔索带上当年的战友，四人一起杀到门罗的豪宅外。清掉庭院里的枪手，穿过大厅上楼，在办公室外遇到一位美丽的女秘书，开枪打穿了凯尔索的胳膊。

凯尔索将秘书打晕，冲进办公室一枪射中门罗的大腿，然后在房间里搜索。在保险箱里找到一些城建会的股票，还有行贿的账簿，里面记录了向检察官、警察局长和缉毒队长行贿的金额。还有一份罗伊写的报告，指控方丹控制毒品交易的事。在窗前的桌子上，有张城建会所有成员的合影，笑意中流露着贪婪。旁边还有份报纸，在门罗的桌上找到一份名单，写着所有不肯卖掉房子的屋主名字。

凯尔索给警局打电话，得知谢尔登被杀，艾尔莎被人劫走。于是逼问门罗是谁干的，门罗说是方丹指使的人，一个喷洒杀虫剂的，此前的纵火案都是他的手笔。

★案件25：电镀厂爆炸案

NICHOLSON ELECTROPLATING

科尔和比格斯商量着调查城建会的事，远处突然传来一声爆炸，一朵蘑菇云直达霄干。比格斯惊讶地说，是俄共扔的氢弹么？

驱车赶到烟雾浓重的商业街，这里秩序混乱，一些人在趁火打劫，两人协助巡警维持秩序，击毙了两名歹徒。进到电镀厂旧址，技术部的雷和法医梅尔已经赶到，说现场的人已经被高温气化。往爆炸现场的深处走去，从地上拾到衬衫布片，上面有洗衣店的标签。

找到变形的更衣柜，打开里面的手提箱，有张冈本智子的名片，是电镀厂的助理研究员。旁边有只“间谍相机”和用途不明的金色小圆球。下方是德军用的密码盘，左边是一张分类广告，中间的一行字被红笔圈起来。按H=K的提示，将密码盘内外圈的H和K对准上方的红色准星，按广告上的那串字母拨动外圈，从内圈对应的字母破译到一个地址。回到岔路口走另一边，将地上两块类似头盔的金属合起来转动，拼行一行文字，确定是飞机的零件。

在工厂的入口遇到电镀厂的老板尼科尔森，向他询问——

1.电镀厂的爆炸。可疑。

2.冈本。说谎，举证“间谍相机”。

3.化学家麦克拉伦。可疑。

他说化学家麦克拉伦利用这里的旧厂区做实验，研究用化学手段电解铝的技术。冈本智子是他的私人助手，她是间谍的话，应该是竞争对手派来的，比如洛克希德、休斯、波音等。离开电镀厂，打电话联络空军基地询问飞机零件的事，然后从局里查到洗衣店的地址。

来到洗衣店，在顾客登记簿上调查编号J2620的顾客，只有奥斯卡·哈恩斯卓姆的名字，没有地址，这条线索中断。

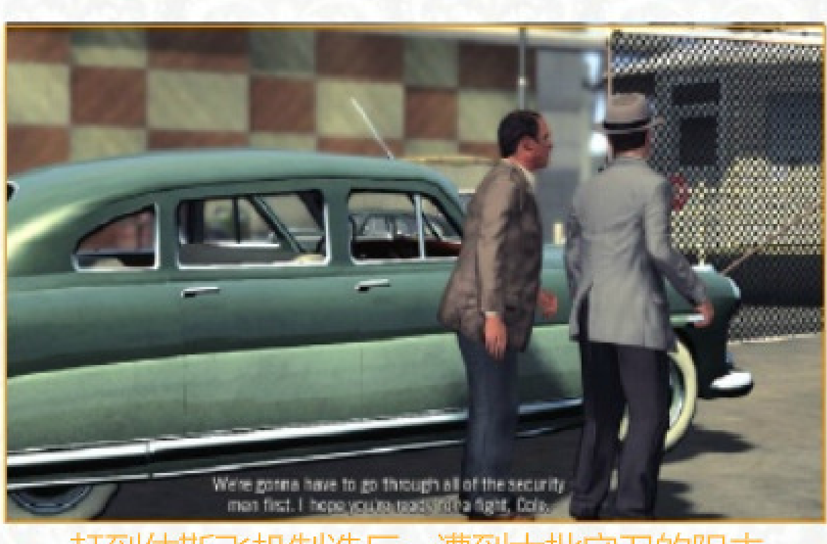


在手提箱里有间谍相机、密码盘、神秘金色小球


在冈本智子房间的冰箱里找到一具男尸

前往密码盘解出的地址，从信箱上得到冈本智子的房间号。进到房间看到被人翻得混乱不堪，打开冰箱倒出一具男尸，左腕戴只名贵的浪琴表，右手是枚高中年级戒指。在壁炉前拾到一枚领带夹，上面有警徽，是警察退休时的纪念物。在小柜上找到另一只金色小圆球，将两只小圆球合在一起旋转，里面是张微缩胶片。打电话给警局，得到空军基地反馈的消息，那只零件是引擎罩，应该是休斯飞机制造厂的。


一脸坏笑的雷让科尔完成一个小实验


赶到休斯飞机制造厂，遭到大批守卫的阻击

前往休斯飞机制造厂被守卫挡在外面，还好遇到了比格斯的前同事弗农·马佩斯，现在他是休斯的安保主管，两人跟着他进到机库。询问他——

1.电镀厂爆炸案。可疑。

2.冈本。可疑。

3.麦克拉伦。说谎，举证“引擎罩”。

马佩斯以前是缉毒组的警察，身上没有戴那种退休纪念的领带夹。他声称不认得麦克拉伦，那只引擎罩可能是休斯先生拿去跟麦克拉伦合作实验的。问询完四下逛逛，在旁边的办公室里找到照片，是马佩斯和电影明星玛丽·麦当娜的合影，背后是半截路牌。

回到机库看到有机师在维修引擎罩，里边涂的是亚麻籽油，用来防止铝制品氧化。飞机旁边有几只油桶，里边装的都是亚麻籽油。进到机舱爬到上层，在公告栏看到一组经纬度坐标（2415/7600），于是利用旁边的经纬度定位仪查看，是巴哈马群岛。

返回警局的途中，科尔说麦克拉伦可能私下里将新技术卖给了休斯公司，比格斯表示赞同，认为应该还有中间人，象马佩斯这种。在技术部见到雷，他将微缩

胶片洗出来了，用放大镜观察每张照片，其中一张的男子站在洛克希德的机库里，手上戴有浪琴表和戒指，冈本智子家见到的无名尸就是他；另一张是霍华休斯和马佩斯在交谈，马佩斯的领带夹正是谋杀现场找到的那枚，看来冰箱里的男子就是他杀的。由此可见，冈本智子是洛克希德派来的间谍，偷取麦克拉伦的资料后制造了这场爆炸来掩盖。另一方面，麦克拉伦暗中将技术卖给休斯，马佩斯担当中间人的角色。那么，尼科尔森又剩下什么呢？恐怕只有炸得破烂的旧厂房吧！

这时雷一脸坏笑的要科尔做个实验，将3只瓶子里的溶液放到一只培养皿里。科尔照他的说明操作，结果发生了爆炸。雷解释说，醋酸酐是易爆物，加上高氯酸会变得更不稳定，若再掺进亚麻籽油就会发生爆炸。

赶到照片上的地址，屋里弥漫着汽油的味道。在卧室的桌上找到护照和机票，原来麦克拉伦就是哈恩斯卓姆，那个洗衣店查到的名字，今晚他要飞往巴哈马岛。这时有人往屋里扔燃烧瓶，连忙射爆煤气罐炸开通路，跳窗来到屋外。

纵火者是马佩斯，两人驱车一路追逐，最后进到休斯飞机制造厂，和大批的守卫展开枪战。最后攻进机库，马佩斯埋伏在屋顶朝下扫射，科尔抄到侧翼爬到屋顶，由背后偷袭将之击毙。

案件26：另一种战争
A DIFFERENT KIND OF WAR

艾尔莎来到方丹医生的诊所，向他倾谈自己的感情纠葛。当她谈及凯尔索的时候，方丹的神情变得紧张起来，趁艾尔莎不注意的时候用水晶球将她打昏。这时一名壮汉冲进来扼住方丹的喉咙，然后带着昏厥的艾尔莎逃离现场。

根据门罗提供的线索，凯尔索逐家访问杀虫公司，寻找那名纵火者的下落。在第一家的柜台上找到一份报纸，上有检察官整肃洛杉矶警局的新闻。在第三家问到了那家伙的住址。

科尔前往方丹的诊所，遇到重案组加洛威从里面出来，得到方丹医生被杀和艾尔莎被劫走的消息。进到诊所，在过道的药柜里找到一些军用吗啡。进到办公室调查，看到方丹倒在地上，在他的手里有只打火机，有I.H.缩写不知何意。书柜前有只沾血的水晶球。门口的小桌上有份档案，里边是方丹和门罗之间的往来书信。

在办公桌上有份报纸，旁边还有张白纸，用铅笔在上面涂抹，出现一些路线和地名，将报纸叠在上面，城建会的阴谋浮出水面。原来他们图的不是保险理赔，真正的用意是将房子建在高速公路的规划土地上，政府收购的时候会支付补偿金。此前的理赔案中，土地和房屋的价值都被虚报，这样收购的时候就会大赚一笔。现在只有抓到那名纵火者，才能证明一切。

凯尔索赶到牧场的棚屋，在工作案台上找到军用M1火焰喷射器的组件。储藏室里有千万只的纸鹤在空中悬挂着，墙上贴有洛城的下水道地图，旁边还有幅相片，背景是冲绳岛的战场，那些笑脸都是凯尔索熟悉的战友。凯尔索此时意识到纵火者就是火焰兵艾拉·霍格布姆，于是打电话给检察官彼得斯，拜托他将这条信息通知给科尔。

科尔收到总台的通报，驶车穿行于豪雨倾洒的街道，看到凯尔索的汽车遭到大批警车的尾随，于是冲上去将他们撞得七零八落，护送凯尔索到达泄洪道的河岸。

在下水道的深处找到了被劫持的艾尔莎，还有一身军装背着火焰喷射器的霍格布姆，凯尔索说战争已经结束了，让他放下武器。霍格布姆说自己打的是另一场战争，是为上帝而战。

科尔认出来霍格布姆，他就是当年连队的火焰兵。冲绳岛的摺钵山战役中，科尔曾命令他焚烧日军的工事，却发现洞里都是妇孺病残。听着四周回荡的凄惨哭号声，科尔艰难地下达命令，将洞里的人全部灭口。霍格布姆跪倒在地，精神濒临崩溃。枪声四起，战友们纷纷解决着挣扎哭号的日本百姓，随后凯尔索赶来，下令所有人撤离山洞，此地发生的事情谁也不许再提。

退役回城后，霍格布姆的精神创伤日益严重，谢尔登委托方丹医生为他治疗，而方丹利用他去纵火，为门罗清除钉子户的障碍。霍格布姆发现自己被骗，闯进诊所激情杀人，顺道将艾尔莎带到了下水道。

科尔对霍格布姆说，那是一场战争，他不能为所有发生的事情负责，然后抱着艾尔莎沿水道离开，身后凯尔索手中的枪响了。

水势突涨，科尔奋力将艾尔莎举出了水道口，这时凯尔索也赶来了，两个人争执了起来，科尔说凯尔索的手臂有伤得先上去……奔涌的激流瞬间灌满了水道，科尔朝上面的两人道了声“再见”便消失得无影无踪。

科尔的葬礼来者寥寥，有他的前妻和女儿，还有生前同事。台上坐着道貌岸然的市长、警察局长以及刚当选为检察长的彼得斯。科尔的遗照摆在台前，和这些沆瀣一气的贪腐者形成鲜明的对比。


在霍格布姆的棚屋里找到M1火焰喷射器的组件


在下水道里找到被劫持的艾尔莎



科尔的葬礼上，罗伊在台上侃侃而谈



艾尔莎听不下去了，愤然离席，拂袖而去


在棚屋里悬挂着成千上万的千纸鹤

在完成本期内容时，2012世界移动大会刚刚落幕，世界各地的知名厂商都展出了即将上市的新机型，大的趋势是4核心处理器开始投入使用，移动平台的计算与3D性能有了进一步提升。不过也有些知名厂商对4核心不感冒，比如诺基亚和索尼就明确表示暂时不会有4核心产品，他们认为4核处理器过于耗电，而且目前软件也无需很高的硬件性能。笔者喜欢跑分，也喜欢高性能，不过此时的确非常赞同他们的观点，手机不应像PC一样追求跑分，功能上的进步才是更重要的。就说这“诺基亚808”的4100万像素拍照能力，假设上市价格与其他手机差不多的话，我敢说它一定会取得前所未有的成功。下面介绍的这些“古怪产品”里，没有跑分，也没有剑拔弩张的竞争，创意和功能独特是它们的生存空间！

这就是忍者的风格
——让神秘的黑色走进生活

“忍者”二字一出，各位看客脑中浮现出哪个画面？是绿油油的忍者神龟，还是在自己体内养狐狸的旋涡鸣人？都不是的话，一定是《忍者龙剑传》或者其他以忍者为题材的游戏主角吧。其实真正的忍者是安静的、黑色的，他们的职业是杀手，用灵巧的身法和一击致命的绝技完成刺杀任务，相当于现在的特种部队。美国曾有个电视节目，用科学的统计方式对比各武术流派的杀伤力，还请到了一个地道的美国忍者，向观众展示他惊人的平衡能力和悄无声息置人于死地的拳脚功夫，大受观众喜爱。

↑“忍者扬声器”酷酷的黑色很耐看，不过圆圆的外型和短短的小刀怎么也不像个杀手，或许他是个胖忍者吧！

在各种影视作品里，我们能看到各式各样的忍者，也就有了很多人喜欢他们的冷酷，成了忍术的Fans。忍者常在夜间执行任务，所以衣着以黑、蓝色调为主，很多产品也模仿忍者风格，比如配合iOS设备使用的“忍者扬声器”，它的外型像忍者面罩，上面还插着两把刀。它内置5个音频单元，其中低频单元为15W，总功耗大约25W，用户在360°范围内都能获得一致的声音。产品价格约为66美元，从价位上看音质不会特别好，属于凭借外观为卖点，定位中低端的一款产品。

↑一位老外打扮成忍者的样子，举着一把塑料刀，这套行头大概需要50美元



↑共3种颜色，另外的红色和绿色可以看清表盘了，但总感觉少了点味道

←手表的外型很酷，是完全针对年轻人的产品

↓模特带着两款手表做演示，不过出门在外最好还是别做这样的手势……

忍者几乎放弃生命来获得如魔法一样的忍术，不过就像你我一样，忍者可能也需要手表看时间！也很可能戴着个类似“Nero Ninja Watch”的手表。这款手表的表盘为不锈钢材质，表带是黑色橡胶材料，不算高档但非常耐用。整块手表都是黑色的，黑色的指针和刻度让人几乎无法看清时间，所以说忍者的视力都不一般。除了主打的黑色外，手表还有另外两种颜色，防尘防水和不错的外观使它的售价高达120美元，买它之后你不仅仅是个忍者，更是个守时的忍者。

忍者很多时候都是扮演杂兵角色，在游戏里大片大片地冲过来，再被主人公一个魔法全部炸得灰飞烟灭。这种人见人打的定位和游戏中另一常见形象“僵尸”几乎一致，难怪有了“忍者僵尸”这样的玩具出现。此类型的玩家比较多，比较有趣的是“Mez-Itz”出品的一个，它大约15cm高，腿、手、头都能转动，还有一把塑料武士刀握在手中。

←很凶的表情，很可笑的姿势……


→摆在桌面上很不错

开汽车的忍者也要听歌

笔者一直不能把忍者和汽车结合联系在一起，想象一下某位还在念书的忍者早上正懒得起床，突然手机嗡嗡地响了起来，一条命令写着：“10点在学校门口集合”，于是这位忍者弟兄揉了揉眼镜，看了看手上带着的“Nero Ninja Watch”，结果光线不足没看清，不得不再看看手机上的时间，才恍然大悟已经9点50了。于是他背上武士刀，跳进汽车，打开下面这款黑色的“车载音箱”，播放起老师讲述的忍术技法，再一脚油门冲了出去……很显然，这是不可能的。但Dash这款颇有忍者风格的车载音箱的确酷得不得了，你可以把智能手机插入其中，播放软件或者使用导航软件，它的价格在250美元左右。

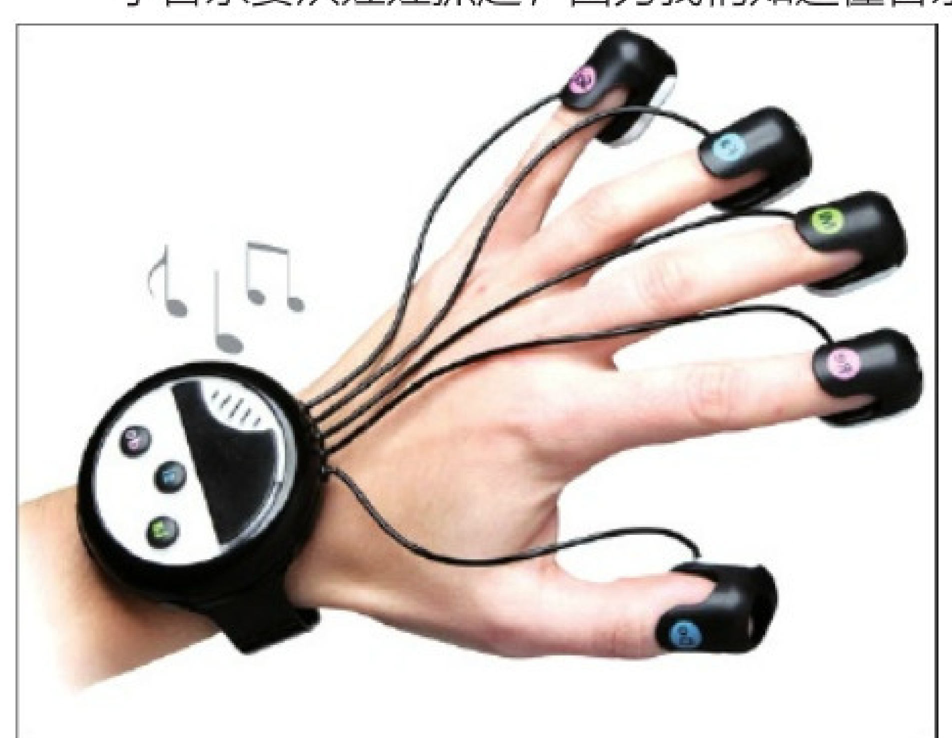
车载音箱全貌，可用来替换汽车自带的音箱



背面是这样的，有一个接口，安装很简单

拿出玩音乐的气势
——最近上市的几款音乐装备

学音乐要从娃娃抓起，因为我们知道懂音乐的人是多么受姑娘们的欢迎。而众多乐器中又以钢琴为上品，知名演奏家舞动的指尖创造出的声音的确令人心醉。不过你我都清楚，钢琴学起来容易精通极难，我们这些曾经的小朋友只是儿时在学习班里学了些三脚猫功夫，长大后渐渐也就淡忘了。如果你想找回当初的感觉，难道要花个几千块买个电子钢琴？不，那太奢侈了，而且对家中有孩子的“叔叔阿姨”们来说，一个音乐玩具会更适合，而且还能逗逗自家的小孩。日本人非常懂得发明创造，他们日前推出了一款可以戴在手腕上的“钢琴”，下面我们来一起看看。



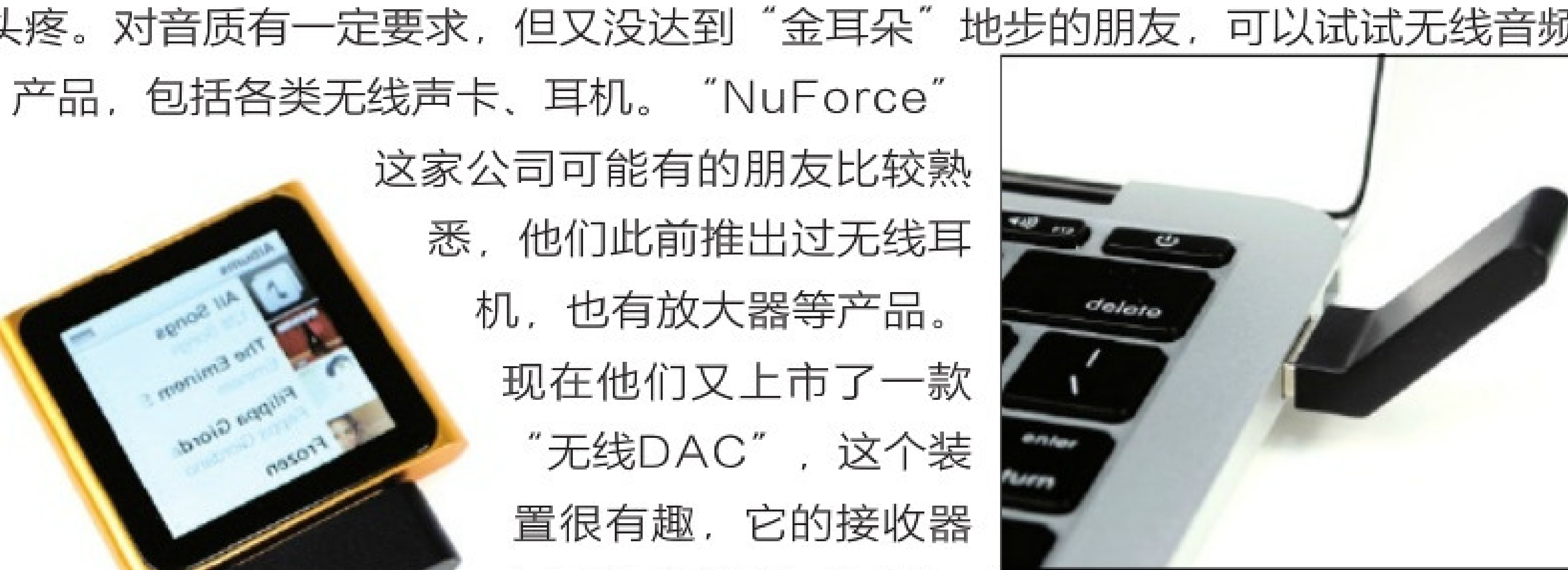
↑戴在手上每按一下手指就能发音，不过笔者十分肯定，产品说明中所谓的“滑动手腕可弹奏任何音节”是夸大其词

←“la、si、do”3个按键是用来改变音效的

↓看起来很有趣，有点像机器手！

玩具名为“Finger Piano”，用户像戴手表一样把“钢琴”套在手腕上，每个指头都链接有按键控制一个音节，滑动手腕据说可以弹出其他音节。玩具有3个音量级别，还有3种音效：钢琴、铃声、猫叫（你没看错，的确是喵喵叫）。供电方面依靠3颗纽扣电池，售价约为40美元。

和日本人发明的音乐小玩具比起来，美国DJ们玩的大玩具才叫高科技。美国部分DJ最近开始使用一种叫“Midi Fighter 3D”的奇怪装置，它有16个大大的按键，按照4×4的方式排列组成，可用一个USB连接线连接音箱设备。之所以名字中有3D，是因为这个小盒子支持动作感应，DJ握着它左右上下地晃动就可以调节音效，从官方给出的演示视频来看，DJ使用它表演了很经常的一段电子音乐。另外，每个按键的颜色还可以调节，颜色多种多样（想起某灯厂的鼠标了吗？）。



↑做工看上去不错，每个按键似乎都很结实

→某DJ的工作台，他不会是上帝吧……

↑的确很漂亮的一个小盒子，不知国内DJ朋友是否有意使用这个250美元的小盒子呢？

不会玩音乐也无所谓，我们会听就好了。但是听音乐需要音箱、耳机、声卡，投入不少不说，乱七八糟的连接线也让人头疼。对音质有一定要求，但又没达到“金耳朵”地步的朋友，可以试试无线音频产品，包括各类无线声卡、耳机。“NuForce”这家公司可能有的朋友比较熟悉，他们此前推出过无线耳机，也有放大器等产品。现在他们又上市了一款“无线DAC”，这个装置很有趣，它的接收器可以连接音箱或耳机，发射器则连在电脑或者iOS设备上，利用2.4G技术，可以在“15～30米内获得CD般的音质”。

紧急情况很有用

上面所有使用外接电源、纽扣电池，以及其他内置充电锂电池的产品都不太适合笔者，尤其想到自己时常忘记给手机充电，导致朋友们时常打不通电话遭到鄙视，就萌生了一个念头——我要发明一个用5号电池的手机。不知是国外哪位知己先行一步，已经拿出了名为“Spare One”的成品。这部电话比较实在，完全由一只5号电池供电，没有彩屏也不能上网，更不能安装应用软件，但是它可以做到待机15年，连续通话时间超过10小时！

↑Spare One：颤抖吧，4核智能手机们！（智能手机：别开玩笑了……）

↑使用iPod Nano的效果



←接收器用外接适配器供电，背部有输出接口



↑分为USB和iOS双版本，图中为Mac使用USB版

→插在iPad上刚刚好

手写输入最自然
——几款有用的手写输入工具

我们身边有很多五笔或拼音输入法高手，用键盘写字的速度远远超过用笔，在聊天软件中的打字速度几乎比说话还快。一开始那种感觉很好，可时间长了副作用就会显现出来，习惯用键盘输入的人竟然会忘记如何用笔写常用汉字，被人嘲笑是“电脑造就的文盲”。笔者的父母那代人会用键盘流畅打字的人不多，他们更喜欢用手写板作为输入工具，现在看来这可能就叫先见之明吧。手写输入即可以练习写字又很自然，如果你可以写一手好字，千万不要被键盘毁掉喔！喜欢炫耀的老外已经很早发现了这个问题，他们还认为手写字体个性鲜明，给人一种见字如见人的亲切感，于是早就出了很多手写产品，它们为我们提供了不一样的生活方式。

1.概念手写笔“Written Messages”

重新找回手写的艺术，用笔和朋友交流，而不是冰冷的键盘——或许这就是这款概念产品的设计者任芳莹（REN Fangying）通过“Written Messages”想要传达给我们的信息。由于这只是一个概念产品，它并没有提及具体实现技术，从概念图中我们可以看出，笔身就是显示屏，侧边带有滑动开关和指示灯。每个指示灯都代表一个好友，灯的状态用来表示好友是否在线或发来了信息。使用时先选择一个好友，再用笔写下想说的话就可以把它发送出去了，对方接受后会在笔身上显示出手写体的信息。这种聊天方式除了适合亲密的朋友外，没准还能得到考生们的青睐！





←相当简洁的设计，笔身光滑异常

↓只使用了一个滑动开关就实现了上下线和选择好友功能，真是出色的设计

2.Iogear手写笔“Digital Scribe”

“Iogear手写笔，懂你……”这句肉麻的话来自一位国外用户留言，貌似他使用过这款产品后十分满意。先不去判断他是不是个“托儿”，我们直接看看这款产品。从说明上得知，该笔平时可作为普通钢笔使用，使用的也是普通墨水，它的特殊之处在于会记录你的笔迹，不论是字或草图都可以传输到电脑上保存下来。手写笔配套的软件名为“MyScript Notes”，是一款文字识别软件，可以将手写文字转换为计算机中通用的字符，该软件支持包括简体中文在内的12种语言。



↑整套产品售价约合人民币400元，的确有点贵

→将适配器用通过USB连接电脑，手写内容就会被传输过去



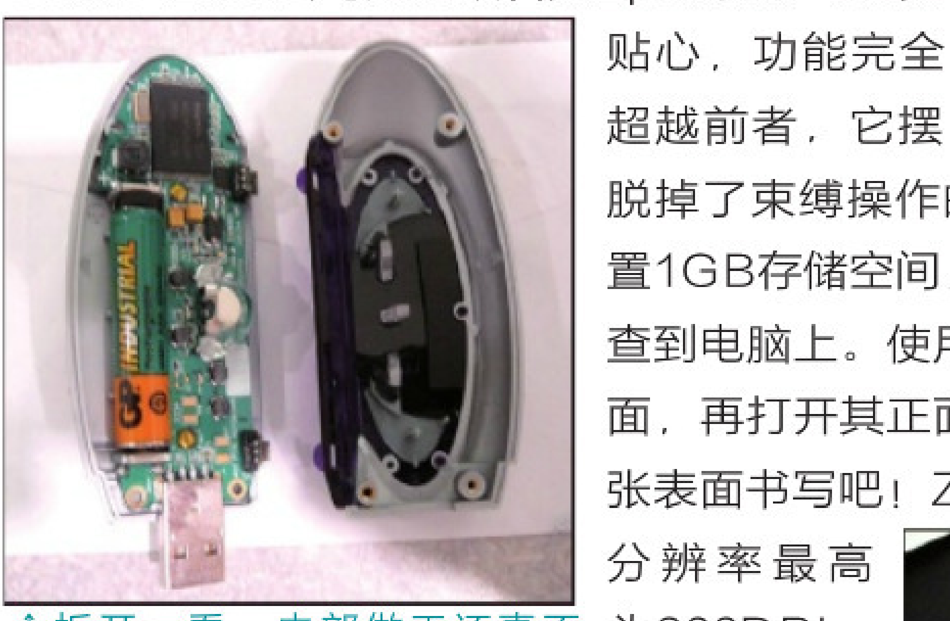
↑手写笔和适配器，注意后者上还有一个鼠标图案，说明可以切换状态作为鼠标使用

3.会无线传输的“Zpen”

和上面介绍的“Digital Scribe”相比，Dane-Elec公司的这款名为Zpen的手写笔更贴心，功能完全超越前者，它摆脱掉了束缚操作的USB数据线，适配器中内置1GB存储空间，你可以在写个痛快后再把它查到电脑上。使用时首先将纸张夹于适配器背面，再打开其正面电源开关，之后就用笔在纸张表面书写吧！Zpen可在标准A4纸上使用，分辨率最高为900DPI，笔身由纽扣电池供电，笔芯也可以更换。适配器内部构造简单，除了主控芯片、光学识别部件外，很大一部分空间都由内置的可充电AAA电池占据，电池报废后可以轻松更换，考虑得很



↑表面很普通，功能很强大



↑拆开一看，内部做工还真不错，一看售价傻眼了，竟然要价100多美元……



→实际使用感觉不错，只是笔看起来最多只值5元

注意信息安全

就算手写输入工具再先进，很多时候还是用键盘方便，尤其输入帐号、密码时，实体键盘要比手写高效得多。不过需要当心了，有些人会利用键盘记录软件尝试盗取你的重要信息，然后通过后台程序用邮件发送到黑客手中。你没准对此不屑一顾，心想“反正哥电脑上有杀毒软件和防火墙，还怕他黑客？”别放松警惕，笔者在国外网站上就发现了一款“超级键盘记录器”，它的外观和U盘几乎一样，根据使用说明上的介绍，用户把它接在键盘和电脑之间，小工具就会监听USB键盘操作，记录时间最多可达6个月。更可怕的是，它无需安装软件，即插即用，对电脑不太熟悉的人就算安装杀毒软件也会被他人窃取隐私。



平淡无奇的外观，插在机箱后面也不会引人注意

周全。

4.带有手写板的键盘

还有一类键盘上自带了手写板，它们的价格比一般键盘会高出几十元，买来一个送给玩不转拼音输入法的老爸老妈会是个不错的小礼物。键盘上的手写板也需要驱动，首次使用需要插入安装光盘显得不太方便，不知有没有产品可以使用Windows自带的驱动。



→键盘一侧带有手写板，多数产品配合软件都可识别简体中文

照顾好自己很重要
——能让你身心愉悦的几款产品

对需要购买昂贵奢侈品才能找到生活乐趣的人来说，下面要介绍的这几样小玩意应算不上有品味。可假如你是个普普通通，没有经济实力购买奢侈品的人，笔者认为它们就是生活中最好的调味剂。生活其实并不复杂，寻找快乐不一定要付出巨大的代价，生活的乐趣在于选择自己喜欢的方式，并将这种方式如涓涓细流般平淡地进行下去。

1.不会死的电动金鱼

笔者有位朋友看到宠物店里的金鱼觉得很有趣，于是他买了几条放在小鱼缸里养了起来。起初还算勤快，喂食换水也还有规律，可没过几天就忘了金鱼的存在，想起来时发现它们已经饿死了。为了避免他未来谋杀更多金鱼，笔者推荐他购买“电动金鱼”，这是一种不需要任何照顾，放上电池就会游来游去的玩具，配上带有蓝色灯光的小鱼缸，它也会成为你床头或办公桌上的一个漂亮摆设。



←蓝色的LED灯光亮度恰到好处



→电动金鱼被一条细线吊着，绕着浴缸游动

2.遥控纸巾搬运车

季节交替时最容易感冒，纸巾也会不停地被消耗掉。当你正在流鼻涕，又懒得起身去拿纸巾时，这款遥控纸巾搬运车就会体现它的作用。和其他注重外观的遥控汽车不同，它的外型非常普通，长方形的底座上正好可以放入纸巾盒，尺寸约为250mm×65mm×123mm，最远遥控距离为8m。感冒好了以后，也可以用这个小车搬运水果、零食。“我很丑，但我很有用，请记住我的名字叫RC Driving Tissue Box！”



↑这可能是世界上最丑的遥控汽车了吧！

3.反射疗法按摩器

说到反射疗法，一般都和脚部按摩有关系，不过国外购物网站Hammacher上架了一款用于手部的按摩器，它会轻柔地按摩手掌和手指，据说可以缓解紧张、压力，对心脏也有一定好处。这款产品非常适合在常在办公桌前伏案工作的人，能舒缓因长时间敲击键盘而肌肉紧绷的双手。按摩器有4个力度级别，可设定5～15分钟的按摩时间，内部带有远红外加热功能，可以促进血液循环。



↑不想试试这个“大手套”吗？

4.漂亮的迷你电子钢琴

女孩子往往多才多艺，会弹钢琴者不在少数，如果你心仪的她也会弹琴，就送上这台迷你电子钢琴，期望她从此照顾你一生吧！这款电子钢琴有着和真正钢琴类似的造型，以及和电子琴一样的多种音效。迷你钢琴的61个按键手感不差，和不到2千元的价格相符，钢琴外壳颜色有红黑两种，红色的看起来更漂亮些。值得一提的是，它的内置扬声器音质较好，比几百元的电子琴强多了。



↑红色款很漂亮，产品的按键和音质都不错，你完全可以用它演奏难度较高的乐曲

摄影爱好者都会喜欢的礼物

上面提到了送女孩子礼物，我们知道女孩子往往对礼品的外观、颜色有一定讲究，那么有没有一种礼物，它只有一种型号、一种款式，却是男女都会喜欢的呢？纵观所有电子产品中，唯独高端单反相机比较特别，消费群体中无论男性或女性用户，都对全画幅相机的性能和外观赞誉有加。只要是摄影爱好者，应该都会听过5D Mark II的大名，并因此喜欢上这款经过佳能授权的U盘。U盘的外观就以5D Mark II为原型，就连保护盖也做得和EF24-105的红圈镜头很像，无奈容量仅有可怜的4GB，售价却超过了150元，看来粘上摄影器材的仙气后，连U盘也变得金贵了……



5D Mark II的接班人什么时候才会上市呢？

■写在前面

本期首先请大家关注的是“新游快报”这个子栏目，该子栏目不定期刊登，主要用于报道即将上市的重量级桌游的消息，本期报道的是“暴雪”的两款作品，其中的《魔兽世界大富翁》小编我是一定要入手一套哦。

本期的国外精品桌游，介绍的是《新世界》（Mundus Novus）、《车票之旅地图收集包：第一卷、第二卷》（Ticket to Ride Map Collection: Volume 1 - Volume 2）。这两款游戏都有些很有趣的地方，《新世界》是航海、殖民、开发题材，国外桌游以此类题材做背景的不少。顺便说一下，要想此类桌游玩得有滋有味，最好还是能了解一下相关的历史知识，嗯，你当年没有玩过“大航海时代”系列吗？《车票之旅》（Ticket to Ride）的“扩充”数量之多让人印象深刻，有时我就想，全世界200多国家呢，要是每个国家都出一张地图扩充，那该多壮观呀……

“2012首届桌面游戏·动漫嘉年华”于2012年3月10~11日在北京国家会议中心成功举行。看着展会名儿桌游是放在动漫前面的，但实际上只要你到过现场，就会看到桌游所在的这个展馆远没有动漫那边热闹。其实这倒无所谓，毕竟起步有早晚，最大的问题在于没有让人眼前一亮的新品国产桌游。

本期的“桌游机制连载”说的是“合作类游戏”，其实严格说它不算是一种机制，而是一种高于机制层面的游戏玩法。但考虑到“合作类游戏”数量偏少（占桌游总量的10%都不到），同时又都具有“加入负面行动对抗玩家”的共通特点，也为体现其重要性，我们还是把它作为桌游机制之一进行介绍。

“战锤系列桌面战棋游戏”连载是一篇“中古战锤”战报，可以说我们之前又是买模型，又是费心去涂装，就是为了构建一支能够对战的模型大军。本次“战役”交战双方分别使用高等精灵和斯卡文鼠人，这样选是因为这两个种族的战术风格迥异，精灵擅长以少量精锐克敌制胜，而鼠人则要依靠鼠多势众的人海战术。限于篇幅，我们的战报只给出每回合交战的结果，没有详细说明战斗过程。

我们还将在本期中介绍日前推出的重磅国产桌游大作《仙剑奇侠传——逍遥游》，介绍将采用连载的方式，通过对开发者软星和发行者百游相关负责人的采访，结合小编的试玩心得，带着大家走进奇妙的“仙剑卡牌”系列。

本期的“魔兽卡牌”部分，刊登了《阵营领袖们的前世今生——联盟篇（中）》，人气偶像吉安娜和我的偶像泰兰德（我是练牧师的）一起出场哦。P

■新游快报

暴雪桌游新举措

今年2月中旬，暴雪宣布将与美国Usaopoly桌游公司合作，由暴雪提供素材，由Usaopoly设计一款《魔兽世界》背景的大富翁（Monopoly）游戏，和以“星际”为背景的大战役（Risk）游戏。

众所周知，《大富翁》和《大战役》都是上世纪孩之宝公司的经典游戏，经久不衰，而大富翁更是家喻户晓，与各种流行元素相结合，出版了各种背景的主题游戏。这一次，暴雪拿出了最具影响力的两款游戏进行开发，可以说是相当有诚意。

在“魔兽世界大富翁”中，玩家操控自己的英雄征服各种《魔兽世界》中的知名地区，将它们变为自己的不动产，而在争夺主城时，还加入了骰子机制，以体现玩家间的对抗。游戏以一个玩家控制所有土地为获胜。游戏将在今年5月登陆美国各大零售店，相信国内也会很快可以买到。游戏建议零售价为39.95美元。

Risk是经典的战棋游戏，引入“星际”背景后，玩家可以从3个种族和6种英雄中进行选择，并且地图变成了“星际”中的地图，玩家依然要像Risk一样，占据有利地形，合理分配部队，当然还需要好运气，才能征服整个“星际”世界。游戏除了征服模式外，还新增了2种游戏方式，棋子也都是按照“星际”中的造型特别设计的，可以说是全新打造的收藏级桌游，并不是简单的酒瓶装新酒或者炒冷饭。游戏将在6月开卖，定价为49.45美元。P







1.《魔兽世界大富翁》盒子效果图　2.“星际Risk”效果图
3.《魔兽世界大富翁》的棋子

新世界

●游戏名称：Mundus Novus ●中文名称：新世界 ●游戏人数：2~6人 ●设计者：Bruno Cathala和Serge Laget
●出版公司：Asmodee ●出版时间：2011年



西班牙，16世纪。你是一支舰队的总督，在刚刚发现的新世界搜寻宝藏财富。你的目标是：让有价值的商品装满你的舰队（包括传说中的印加遗物），并且以最好的方式去扩大你的商业帝国以获得更多的财富。

游戏听起来庞大而具有内涵，这也是德式游戏的一个特点——文化理论，无论是什么样的游戏，都会有一个听起来像传奇故事的背景，引人入胜，勾起玩家的购买欲。而这款游戏正是这样，虽然你的背景看起来像是做大事的人，但游戏却是个轻松的卡牌游戏。就好像这舰队正在航向新大陆，而你们正坐在酒桶上，玩卡牌游戏一样。这款游戏，就是《新世界》（Mundus Novus），希望你喜欢它。

游戏有着精美的画风，从盒子封面到卡牌，都很精致，这是吸引玩家购买的第一因素（我才不会说我是被盒子吸引了才买了的呢）。游戏里有两种卡牌，一种是资源牌，有10种资源，总共120张，另一种是发展牌，都包含特殊效果，共44张，还有很多金币指示物和事件指示物，以及贸易主圆片。游戏一开始要翻开5张发展牌和3张资源牌（作为市场），游戏的第一阶段是事件，根据翻开发展牌的第一张来确定，事件将影响整个这轮游戏，直到下轮的事件确定为止。之后进入发牌阶段，每个玩家发5张资源牌，如果玩家在之前回合购买过发展牌中的帆船牌，则可以获得额外的资源牌。第三阶段为交易，由贸易主确定交易数量（2、3或4），然后每个玩家都从手中拿出相应数量的牌，然后同时翻开，放在桌子上，这时，资源数字总和最大的玩家成为新的贸易主。从新的贸易主开始，可以拿其他玩家的牌，或者拿一张牌后和市场上的牌交换后拿回手里，接下来是被拿牌的玩家选择，如此持续，直到所有牌都被拿光。下一阶段是收入，玩家可以用获得的牌换取发展牌或者金币，同样数字的牌可以换取发展牌，而不同数字的牌可以换取金币，游戏中有相应的表格来表示交换的方法，交换后这轮游戏结束。在下一轮游戏中，玩家首先要丢弃手里的所有资源牌，然后才能在第二阶段抓牌。

在每轮游戏结束时，如果有任何玩家的金币超过75，或者一个玩家将10种资源牌都拿在手中时游戏结束，该玩家获胜。我们可以看出游戏的主要机制是成套收集和手牌管理，而这套拿牌机制在另一款游戏《Mare Nostrum》中是作为一个贸易环节出现的。也就是说，光使用这套机制，游戏可能是相当无聊的，所以，游戏中发展牌的功能显得至关重要，对游戏性有很大的促进作用。发展牌有商人牌（可以改变玩家手中的数字），有仓库牌（可以让玩家保留手牌到下一轮），有港口牌（可以让玩家获得更多金币），有帆船牌（可以让玩家在一开始就拿到更多资源牌）。除了这些牌外，游戏设计者还将那个时代著名的航海家和探险家做成牌，来帮助玩家获胜，比如阿尔马格罗——著名的西班牙殖民者，是征服印加帝国的参与者之一。他在游戏中的功能是每轮可以获得2块金币，并且在拿发展牌时，可以违背组合，直接拿取第一张发展牌。其他的名人还有：胡安·德·拉·科萨、皮萨罗等等，都是那一时期西班牙著名的殖民者或航海家。

总体来说，游戏属于轻度策略游戏，甚至也可以划入聚会游戏之列，游戏并无过多的思考和深度，内容也不繁琐，可以说是茶余饭后的一个带有西班牙风味的小甜点。游戏最多支持6人，这一点也是深得玩家之心。

1.《Mare Nostrum》的封面，游戏中的航海要素一目了然，与《新世界》也有很多相似之处
2.《新世界》中的人物卡和船卡
3.《新世界》中的资源卡
4.《新世界》配件图



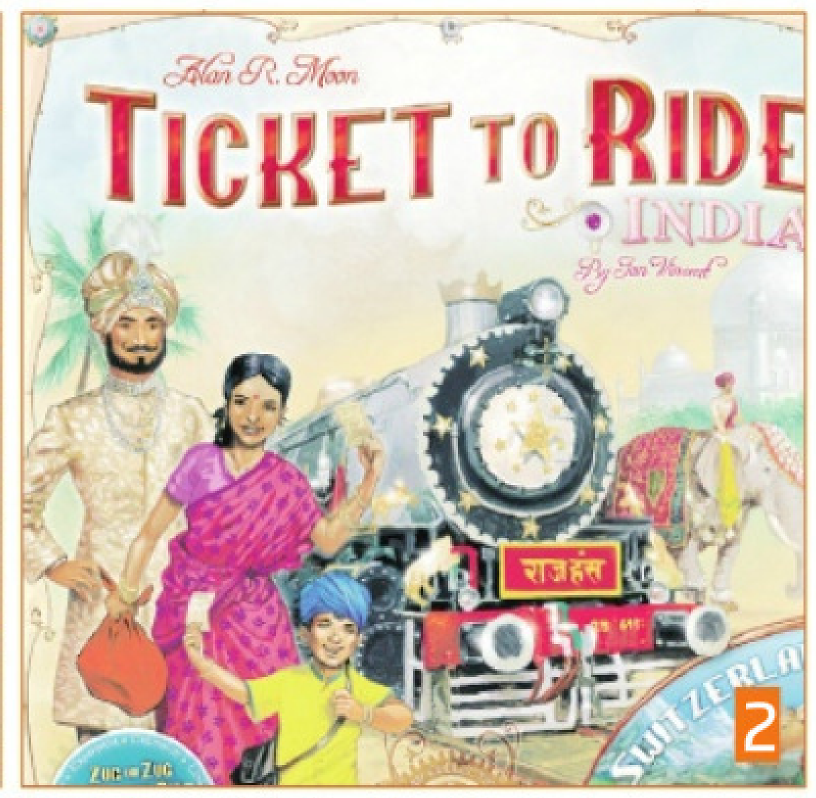
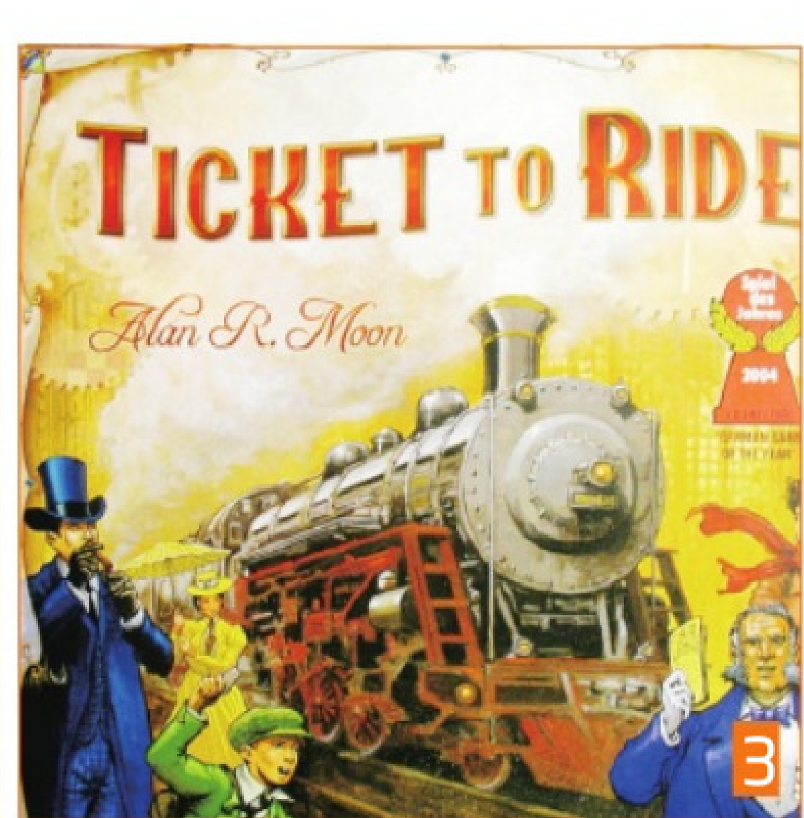






车票之旅地图收集包：第一卷、第二卷

●游戏名称：Ticket to Ride Map Collection: Volume 1 – Volume 2 ●中文名称：车票之旅地图收集包：第一卷、第二卷 ●游戏人数：2~6人
●设计者：Alan R. Moon和François Valentyne和Ian Vincent
●出版公司：Days of Wonder ●出版时间：2011年

1.《车票之旅地图收集包：第一卷》封面 2.《车票之旅地图收集包：第二卷》封面 3.《车票之旅》原始版封面

自从2004年《车票之旅》出版之后，以修建铁路为题材的游戏翻开了新的一页，老旧的铅笔系统和六边形拼块系统被赏心悦目的地图、立体多彩的模型所取代。这之后，《车票之旅——欧洲》《车票之旅——德国》《车票之旅——北欧》以及瑞士和卡牌版相继问世，每个版本都有新的要素和细微的变化，让它们都有独特的收藏价值，也成为DOW最成功的游戏系列，真正的印钞机。去年，DOW宣布发行地图收藏系列，终于正式走上了地图扩充的无尽之路，如同现在的《电力公司》一样，虽然有点坑钱的感觉，但是有规划的出版各种扩充，也是游戏迷一直期待的。

第一卷是两张亚洲地图（Team Asia & Legendary Asia），地图首次采用了正反双面印刷，一面是传说的亚洲，增加了两个新的规则，一个是山区路段，玩家修建这种路段时，必须丢弃相应数量的车厢模型，但是每个丢弃的车厢模型也会给玩家两分；二是一直沿用的最长路线奖励变成了链接最多城市的奖励，分值依然是十分。

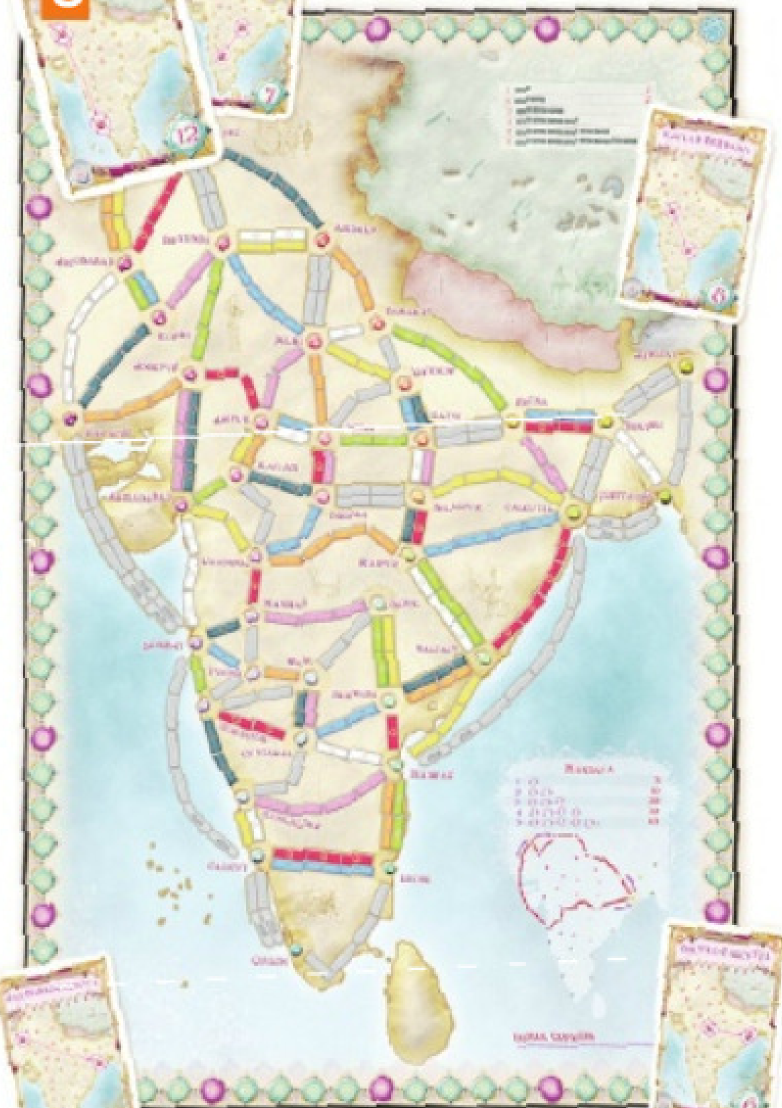
另一面团队的亚洲，则是首次引入的团队规则，可以使玩家人数增加到6人，游戏要求2人一组，也就是游戏只支持4人或6人，玩家们每人起始5张任务卡，至少留3张，然后要将一张任务卡放到卡牌支架上作为公共任务，与队友一起完成。而车厢卡是各拿各的，但在游戏中，玩家如果选择抓新的车厢卡，则必须一张放到支架上，变成共用的，另一张才能拿到手里，游戏中的火车模型也要分开，各拿27个，但最后算分会将任务和车厢分都算在一起，然后看哪个队获得最高分。

第二卷是瑞士地图和印度地图的合辑，同样是双面印刷，由于瑞士地图曾经出版过，所以有点炒冷饭的感觉，再加上另一面是印度地图，可能这个卷的收藏价值有些低。

瑞士地图的规则没有太多变化，由于地图小，所以只支持2~3人，玩家在游戏中不计算车厢分，只计算任务分，而且任务增加了“城市——国家”的模式，既一个目的地是城市，另一个目的地是国家，地图的四周有很多终点，都是瑞士的周边国家，玩家如果能够连接到这些终点，就能得分。印度地图比较中规中矩，只增加了一个新的分数——“伟大的旅程”，玩家如果能够有多条路线来完成一个任务，则可以有额外的分数，比如一个任务有两条路，则可以额外得5分，两个任务都有两条路，就是10分，三个任务则是20分，依次类推，最多可以加40分。

由于《车票之旅》游戏本身非常受欢迎，因此这几年间有很多民间的地图出现，包括日本、意大利、南美等等国家和地区，相信这次系统地出版地图包，可以满足众多爱好者的需求。P





4.《车票之旅》瑞士地图图板
5.《车票之旅》亚洲地图图板
6.《车票之旅》印度地图图板

2012首届桌面游戏动漫嘉年华



2012年3月10日，为期两天的“2012首届桌面游戏·动漫嘉年华暨第三届COMIC&GAME UNION动漫游戏联盟展（CGU）”在国家会议中心如期举办，这次展会由中国文化传媒集团主办，将桌面游戏与动漫相结合，成为这次展会的一大特色。

这次展会邀请了国内桌游圈内的几乎所有的知名公司和产品，比如游卡桌游的《三国杀》，新锐地带代理的《魔兽世界集换式卡牌》，百游的《仙剑奇侠传——逍遥游》，千骐动漫的《永恒之轮》《风声》，上海方盒子的《暗杀神》，四川前景文化的《三国智》，上海瑞骏的《万智牌》，北京文渺堂的《太乙仙魔录》等等，还有相关的模型组织，比如战锤、凯撒兵人、战棋俱乐部等等，都有自己的展位和站台。同时很多北京的桌游吧参加展会，在桌游试玩区给观众免费教学，体验桌游。

整个展会占据了国家会议中心5号和6号展厅，其中一半区域用于动漫，一半区域用于桌游。早上8点多，门口就排起了长队，不过看起来多数都是动漫爱好者，9点开始允许观众进场，在10点左右，动漫区就已经人山人海。由于动漫区没有类似展位的格子，都是桌子围城的展位，所有有种集市的感觉，各种动漫同人产品琳琅满目，更有很多漂亮的、可爱的、特异的以及惨不忍睹的Coser参加，还有穿着女仆装卖盒饭的妹子，成为展会的一大亮点。

另一半桌游展区相对冷清一些，不过核心向的桌游Fans数量也不少，基本上每款桌游的试玩区都坐满了人。即将出版的《仙剑奇侠传——逍遥游》展位吸引了很多人驻足，赵灵儿、林月如、阿奴的Cosplay更是吸引了很多人与之合影，由此可见“仙剑”的影响力之巨大。

在桌游试玩区，一刻馆桌游吧带去了最新的几款桌游供观众体验，比如《波多十周年》《石器版电厂》等等，另外还有帝企鹅桌游吧组织的“战锤卡牌”体验区和“风云卡牌”体验区，都让观众可以坐下来享受桌游的乐趣。

桌游厂商从去年开始就陆续参加各种动漫游戏展会，但规模都不大，只占据一小片展区进行展示，在这次的展会中，桌游占据半壁江山，虽然在观众数量上还是动漫爱好者更多，但这样的尝试和努力，也让更多的人有了机会来了解和接触桌游，可以说是非常有意义的一件事情。

前文也提到，国内的几乎所有的知名公司和产品都在展会亮了相，但真正意义上的新品桌游，几乎是完全没有，希望以后的展会能多看到新产品出现。

展会上还举办了2011中国桌面游戏排行榜的颁奖仪式，最佳桌游公司授予了北京游卡桌游文化发展有限公司和北京新锐地带玩具有限公司，最佳桌面游戏授予了《三国杀》《魔兽世界集换式卡牌》和《暗杀神》。

虽然目前看来国内还不具备单独举办大型桌游展会的必要条件（无论是厂商还是产品都偏少），但随着桌游在国内的不断发展，以及更多的人和企业加入到桌游行业，相信不远的将来，大型的桌游展会也一定会成为每年固定的展会项目，从而促进和推广桌游的发展。P











1.2011中国桌面游戏排行榜获奖名单
2.展会会场一角
3.北京新锐地带的老总李翔上台领奖
4.战锤卡牌的试玩区，已陆续有玩家加入
5.《仙剑奇侠传——逍遥游》的角色卡和闪卡，看起来很漂亮哦

桌游机制纵横谈/6

■北京 君子不器

机制六、合作类游戏（Co-operative Play）

合作类游戏鼓励或要求玩家一起去打败游戏本身。这里面玩家间很少或没有背叛（涉及背叛的“半合作游戏”将在以后介绍）。玩家们可以通过达成既定的目标获胜，或者所有玩家输掉游戏，通常在到达目标前都会发生一些事件，来指明游戏方向。

合作类游戏在桌游世界并不多见，每年新出的几百款游戏中，合作游戏连10%都不到，这是因为合作类游戏与德式游戏甚至美式游戏都有概念上的区别。

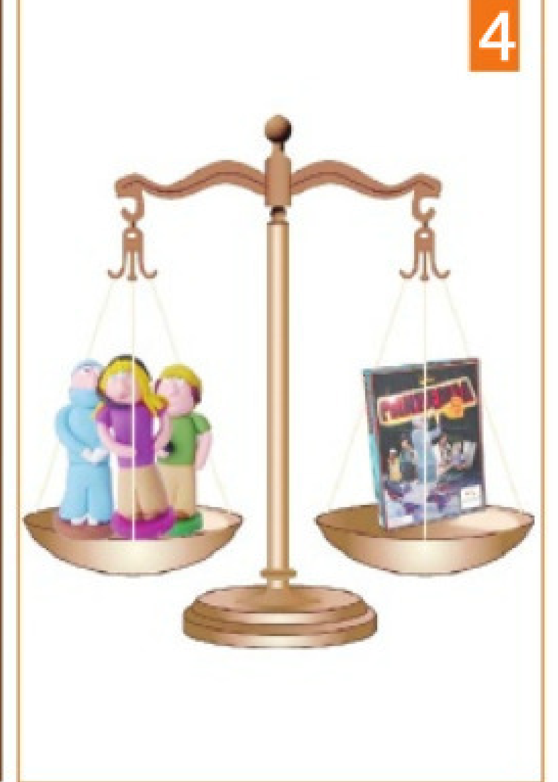
无论是德式游戏还是美式游戏，都强调人与人之间的博弈或者冲突，从玩家角度讲，玩家所要思考的是怎样直接或间接的干扰对手，掌握游戏的内在规律和特性，最终打败其他玩家获得胜利。从设计者角度讲，设计者要思考怎样使玩家之间产生互相影响和交互，并且平衡不同行动的效果，让玩家间产生互利或矛盾，从而实现竞争和策略的必要思考。

但在合作游戏中，玩家的体会则全然不同，他们之间的博弈变成了合作，冲突变成了齐心合力，而要对抗的变成了设计者创造的规则和内容，互补和互助成为玩家所要思考的内容。而设计者则是要像设计一款电脑游戏一样，用一套特定的规则模拟游戏中的AI，从而和玩家们对抗，这套规则还必须由玩家操作，并且需要随着游戏的进程不断地进行调整，从而在整个游戏过程中都能实现对抗的意义。









1.《瘟疫危机》
2.《瘟疫危机》效果图
3.《猛鬼村》，中国风格的合作打鬼游戏
4.合作机制所有思考的问题，是玩家与游戏本身的平衡

在概念上的不同，只能说明设计思路和游戏体验会有差别，在机制上，合作类游戏也有另类的地方，因为合作只是游戏的进行方式，它的对立面应该是“对抗类游戏”，不论是合作还是对抗，都需要加入很多其它机制去实现游戏本身。从这一点来说，我们也可以认为合作并不算是一种机制，其有更高的高度，可以看做是一种游戏类型。我们将其放到机制中介绍，并用分析机制的方法，分析合作类游戏所具有的独特要素，正是体现我们对其的重视。

实现玩家与游戏对抗的方式

在电脑游戏中，纯粹人对抗电脑的游戏一般称为单机游戏，游戏中的敌人、故事和场景都由游戏设计者设计并呈现给玩家，那么在桌游中如何创造人机对战的呢？

1.在玩家回合中加入负面行动。

玩家在自己的回合中除了要执行可以获得胜利的行动外，还要强制执行一个负面行动，从而推动游戏本身的发展，以对抗玩家们的发展。这个行动可能会在玩家回合开始时或结束时，但一定会伴随玩家的行动执行。同时，执行这个行动也会导致玩家输掉游戏，从而控制游戏的时间，也能使设计师对数据进行有效的控制，保证游戏的进程。

2.在一轮游戏中加入负面行动。

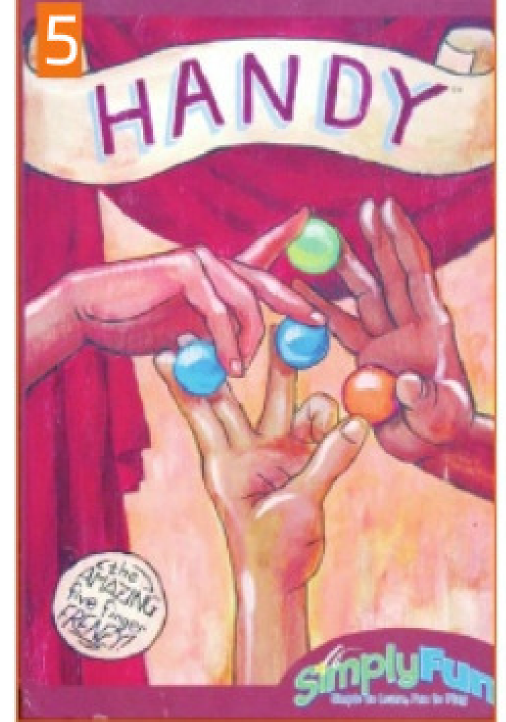
在每个玩家都执行一次行动后，由任意一个玩家操作一次负面行动，可能是翻开一张牌或者提高一个数值等等，然后开始新的一轮。这种机制的操作与上一种有几点不同，首先，这一负面行动的内容要足够多，才能适应所有玩家行动后的变化，所以在设计上要更难一些；其次，缺乏时效性，不能及时与玩家互动；再次，具备整体协调性，接近静态博弈，提高玩家们共同思考和合作的机会；最后，同步模拟现实情况，一轮游戏往往代表一个时间段，玩家都在这个时间段执行行动后，再出现事件或发展才是真实的。这种方式优劣都有，但总体来说设计上比第一种更难把握。

合作游戏使用的机制

在设计合作游戏时，除了要保证游戏本身的对抗强度和平衡性之外，也要像设计普通游戏一样考虑使用什么样的机制，来让游戏运转起来，这种机制的选择，其一是要与背景相符（这也是所有游戏应考虑的），其二就是是否能用在合作方式下，较为常见的机制有：成套收集、手牌管理、区域移动等等。下面我们就来介绍几款经典和流行的合作游戏。

《瘟疫危机》——全球传染病肆虐

《瘟疫危机》是BGG合作游戏排名的第一名，分数最高，玩过的人和拥有的人都非常多，甚至超过了游戏总排名榜第一名的《冷战热斗》，这足以说明这是一款非常成功的合作游戏。



5.《手忙指乱》——动作类合作游戏
6.《太空警报》——极具创意的游戏



游戏是以全球爆发了传染病为题材，游戏有一张世界地图图板，图板上画着各个大城市，并用线将他们就近连了起来，在图板的空白区域有爆发指示条、解药区、传染牌区、传染速率条等辅助图示。每个玩家在游戏中都有一个职业，比如护士、工程师、科学家、行动专家等等，大家的目的就是找到四种病毒的解药，就能获得胜利。而找的解药的方式则是通过使用游戏者牌。

游戏的流程采用的上述第一种方式，玩家轮流回合，在一个玩家的回合中，首先他可以执行四次行动，行动有多种选择，比如在图板上移动自己的人从一个城市到周围另一个城市（驾车或乘船），也可以打出牌来移动到相应的城市（直飞），或者可以打出一张当前城市的牌来移动到任意一个城市（包机），还可以从一个建有研究所的城市移动到另一个（定点往返航班），上述都是可选的移动行动。除了移动外，玩家可以执行一些特殊行动——建造研究所，为了方便移动；发现解药，方法是让自己位于一个有研究所的城市并弃掉5张同颜色的牌来获得相应的解药；治疗疾病，游戏中会有爆发和蔓延的出现（见下文），而他们的效果通过在相应城市放置木头块来表示，选择治疗疾病的玩家每花费一个行动就可以移除一个木头块（如果这种病毒已经研制出解药，则一个行动可以移除所有的木头块）；分享知识，玩家们如果位于一座城市，可以使用行动传递手牌给另一个玩家，每一张算一个行动。

玩家在上述移动和特殊行动中选择4次之后，下一阶段是抓2张牌，最后阶段就是我们的重头戏扮演“疾病传播者的角色”，玩家从布置好的传染牌堆翻开牌，并按照牌上所示的城市，放木头块上去，如果一个城市的块已经超过3个，则会产生爆发，并波及到周围很大的范围，让这些城市都有病毒，这个阶段是每个玩家都必须执行的，从而保证病毒会不断增多。

游戏失败条件有几种：不断发木头块时，如果某一种颜色的木头块没了；发生8次爆发；当玩家在第二阶段抓牌时没得抓。上述三种情况都会导致游戏失败，而胜利的条件只有一种：研究出四种病毒的解药。

我们可以看出这款游戏使用了手牌管理和成套收集的机制，由于玩家选的人物还有不同的能力，所以还会包含可变人物能力和角色扮演的机制。这些机制都是为合作机制所服务的，也正是这些机制的构成，才让《瘟疫危机》成为了经典的合作游戏，而“合作”这个词，只有真正玩过的人，才能够体会到。

《猛鬼村》——中国题材的驱鬼合作游戏

这款游戏以中国古代道士驱鬼为题材，玩家们要从四个方向保卫自己的村庄不受各种鬼怪的侵袭，游戏的玩法我们之前介绍过，这里说一下他的机制，游戏采用的的第一种合作方式，表现为每个玩家回合的第一阶段叫做“阴”阶段，要从鬼怪牌中翻开一张，代表有一只鬼出现，然后才是玩家自己的“阳”阶段，玩家可以执行村庄内建筑物的效果或者进行打鬼。游戏在进行过程中包括区域移动、掷骰子、可变玩家能力等机制。游戏模拟村庄受到袭击，玩家合理打鬼的真实情景。与《瘟疫危机》相比，游戏有更高的难度和更多的内容，但整体设计非常好，玩家间需要更为密切的合作才能最终打败鬼王。

总结

合作游戏的出现时间无从考证，但我们能感受到，它的存在应该与传统游戏一样历史悠久，虽然古代流传下来的棋类没有合作类型的，但从合作这个主题说起，它也算是人类最基本的生存条件之一，自然也就会有一些方式来锻炼和培养人们互助合作的意识，这其中游戏则是最好的工具，桌游强调人与人互动、面对面交流，而当下的互动则是以对抗为主，而交流也是以谈判为基础，这也让很多玩家觉得这样的桌游玩起来很累，如同他们在社会上生存一样，而不能达到娱乐的目的。所以有很多玩家在选择游戏时会自发的说出有没有合作类的游戏，这种渴望也是对社会现状的一种无奈，他们希望朋友间可以有合作的机会，并最终团结一致达成目标。

独特的合作游戏

《太空警报》——一张CD、一个声音，决定你的行动

《太空警报》是一款2008年的游戏，游戏获得了2009年德国年度最佳新领域游戏奖，游戏中包含一张光盘CD，玩家在游戏中要通过播放CD来进行，CD的内容则是飞船发出的警报，玩家要根据警报的声音来判断是哪种危机，然后做出相应的行动来化解危机。这种与电子设备相结合的游戏的确令人耳目一新，而且又是合作游戏，使这款游戏成为桌游世界里的一株奇葩。

《手忙指乱》——手指间的合作游戏

《手忙指乱》是一款轻松有趣的聚会游戏，游戏有六种颜色的大号海绵球，每种颜色有5个，玩家将一种颜色的海绵球放到自己的左手边，这些海绵球将是你和左边玩家合作的内容，玩家每人还有一堆牌，这些牌画着玩家的手指，玩家们要轮流翻自己的牌，从而决定用哪个手指和旁边的玩家夹住玩家间的海绵球，随着游戏的进行，玩家们的手就会在桌子中间的上空摆出各种扭曲的造型，使海绵球不掉落。哪对玩家掉多了海绵球，则拿回自己的堆里，最先用完海绵球的一队玩家获胜。

这种动作类游戏是非常好的聚会游戏，玩家的合作成为游戏进行的必要条件，而想要获胜就要坚持下去。虽然游戏没有复杂的规则和繁多的内容，但也很好的表现了合作的意义和重要性。P

战锤系列桌面战棋游戏/4

■北京 白衔

之前的3期，我们简要的介绍了战锤游戏的基本情况及涂装指南，本期推出的则是中古战锤的战报——高等精灵vs斯卡文鼠人，交战双方分别使用高等精灵（简称精灵）和斯卡文鼠人（简称鼠人），每支军队的分值都是2500分（简单解释一下，玩家可选的每支部队都有相应的分值，玩家所选的所有部队分值总和不能超过2500分）。这两个种族的战术风格迥异，精灵擅长以少量精锐克敌制胜，而鼠人则要依靠鼠多势众的人海战术。中古战锤的对战通常要进行6轮，每位玩家在每轮中获得一个回合，游戏回合交替进行。在每回合中，玩家要指挥自己的军队进行移动、魔法、射击和近战。游戏结束时，通过计算各自取得的胜利分数来判定输赢。

一、军表（军队组成）

在开始游戏前，玩家要先写好自己的军表。军表的构成有严格规定，人物、核心单位、特殊单位和稀有单位的分值必须满足一定比例。

高等精灵

精灵亲王（DP）：骑乘星之巨龙，大型武器+防御护腕+卡勒多战甲+影夜护符，622分

精灵贵族（BN）：骑乘巨鹰，担任军棋手，大型武器+盾牌+龙甲+命运战盔+另一块欺诈者碎片，216分

精灵法师：二级法师，安奴里水晶+钢铁诅咒徽记，180分

30人弓箭手（A1）：升级指挥组，闪耀旌旗，360分

14人弓箭手（A2）：升级乐手，159分

10人弓箭手（A3）：110分

30人白狮禁卫（WL）：升级指挥组，永恒烈焰旗，光明护符，505分

5人龙王子骑兵（PS）：升级队长，星辰皇冠碎片，195分

3只巨鹰（GE）：150分

总分值：2498分

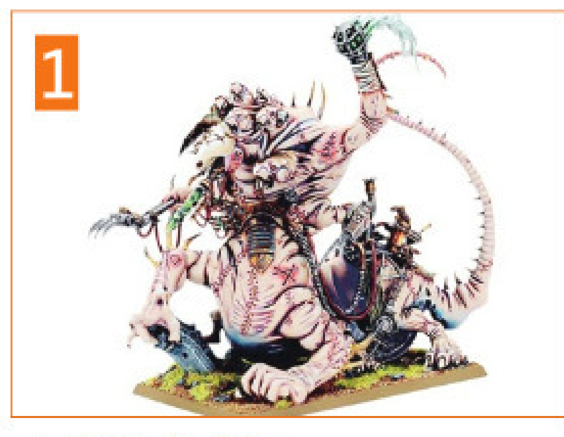
斯卡文鼠人

战争领主：骑乘碎骨鼠魔，盾牌+英雄克星剑+巨龙之盔+捍卫护符+另一块欺诈者碎片，258分

灰先知：四级法师（毁灭系），斯卡姆药膏，耐力护符，能量卷轴，325分

首领鼠：担任军棋手，强化盾+污秽坠饰+钢铁诅咒徽记+刺刃，125分

工程术士：二级法师，破法卷轴，125分


1.地狱深坑憎恶


2.骑乘巨龙的精灵亲王

5只硕鼠+1驯兽员（GR）：23分

5只硕鼠+1驯兽员（GR）：23分

40人奴隶鼠（S1）：升级指挥组，盾牌，106分

40人奴隶鼠（S2）：升级指挥组，盾牌，106分

49人风暴鼠（SV）：升级指挥组，风暴旗，418分

40人瘟疫僧（PM）：升级指挥组，瘟疫之旗，335分

5人阴沟奔行鼠：投石索、毒性攻击，90分

5人阴沟奔行鼠：投石索、毒性攻击，90分

地狱深坑憎恶（HPA）：235分

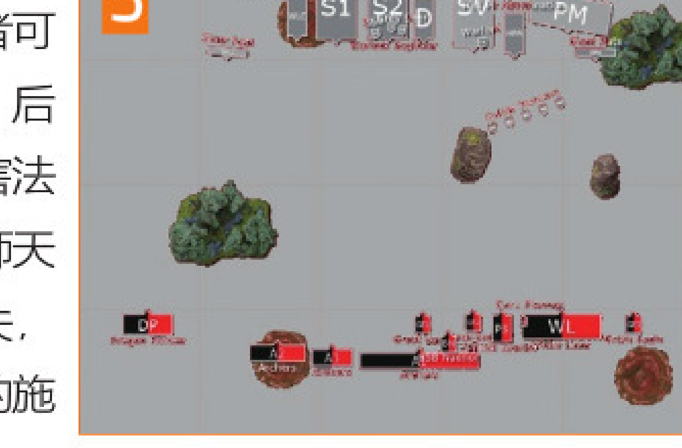
毁灭巨轮（D）：150分

次元闪电炮（WLC）：90分

总分值：2499分

二、对战战报

在战斗开始前，玩家要先为自己的法师随机选择法术。精灵玩家选择了萨菲里之盾和凤凰火焰，前者可以为部队提供保护，后者则是持续性高伤害法术。此外，精灵法师天生还会一招魔法流失，可以提高所有法术的施放难度。鼠人玩家有两位法师，他先为工程术士选择了次元闪电和地裂术，又为灰先知选择了次元风啸、死亡狂暴、烧焦术和十三号法术。



3.布阵图

随后开始布阵，两位玩家交替部署自己的单位。精灵将主力肉搏单位——白狮和龙王子安排在右侧，弓箭手在中心一字排开，星龙则放在左侧稍远的位置，意图以最快速度突击对手的闪电炮。鼠人有针对地把近战单位放在左侧，法师和炮兵部署在右翼，同时还安排了一队奴隶鼠来保护它们。此外，还特别安排一队阴沟鼠埋伏在精灵背后，准备骚扰敌人。

精灵第一回合：（图4）

鼠人直接使用风暴旗，令场上所有飞行单位不能飞行，同时降低远程武器的命中率。精灵指挥白狮和龙王子全速行军，抢占战场右方的有利地形，希望利用岩石保护他们的侧翼。星龙则从左侧迂回。精灵法师施放凤凰火焰掷出了很大的点数，鼠人无奈只能用掉破法卷轴。随后精灵长弓利用30寸的超远射程对毁灭巨轮发动射击，可惜在风暴旗的影响下无功而返。

鼠人第一回合：（图5）

很不幸，风暴旗的效果终止了。鼠人先让硕鼠上前卡位，这些牺牲品可以牵扯精灵方阵冲锋时的朝向，为友军创造有利的进攻条件。风暴鼠、瘟疫僧、巨轮调整位置，布成口袋阵等待精灵上门。憎恶由于惧怕火焰攻击，果断选择远离白狮，并直扑精灵弓箭手。为了弥补风暴旗的失效，鼠人施放次元风啸，其效果和风暴旗类似。射击阶段，埋伏在一

旁的阴沟鼠用毒标杀死一头巨鹰。闪电炮很幸运地秒杀了精灵军旗手，并击伤另一只巨鹰。

精灵第二回合：（图6）

白狮和星龙干掉了挡路的硕鼠，并把附近的一队阴沟鼠吓跑，不过他们没有选择继续追击，而是原地调整阵型，以避免落入鼠人的包围圈。施法时，精灵用无上法力的凤凰火焰烧死了12只瘟疫僧，而自己的法师也因此受到1点伤害的反噬。弓箭手继续攻击巨轮，可惜只造成1点伤害。

鼠人第二回合：（图7）

风暴鼠和巨轮一起冲锋白狮。憎恶神奇地移动了15寸，离弓箭手更近了。奴隶鼠一队进行变阵，卡住了星龙冲锋闪电炮的路线。瘟疫僧认为友军战况有利，于是调整方向，准备向中路行进。施法时，鼠人为风暴鼠施加死亡狂暴，如果成功，将使它们的攻击次数+2，这种强度的攻势，白狮难以承受，所以精灵用手头所有的骰子破解了这个法术。随后鼠人利用法术和闪电炮击杀仅存的两只巨鹰。在肉搏战中，没有增益的风暴鼠明显打不过白狮，鼠人死伤十多只，还搭上了巨轮，而精灵只牺牲了七人。计算战果，精灵小胜，不过鼠人通过士气测试，没有溃败。

精灵第三回合：（图8）

星龙冲锋奴隶鼠，龙王子迂回到风暴鼠侧面，为下一回合的攻击做好准备，同时也躲开了闪电炮的威胁。弓箭手变阵，准备应对憎恶的冲锋。魔法阶段，上一回合的凤凰火焰还在持续，又烧死了大量瘟疫僧。萨菲里之盾被鼠人破解，魔法流失成功。弓箭手集火憎恶，但收效甚微。

鼠人第三回合：（图9）

鉴于风暴鼠形势危殆，瘟疫僧再次转向支援友军。阴沟鼠小队从白狮背后偷偷摸上来。憎恶成功冲锋到弓箭手，准备展开屠戮。在魔法比拼中，鼠人终于破除了凤凰火焰，但是其他法术也被精灵破解。射击阶段，闪电炮不幸自爆。另一边，风暴鼠和白狮还在纠缠，双方都减员过半。在中路，憎恶轻松杀伤了大量弓箭手，不过后者人数较多，没有溃败。

精灵第四回合：（图10）

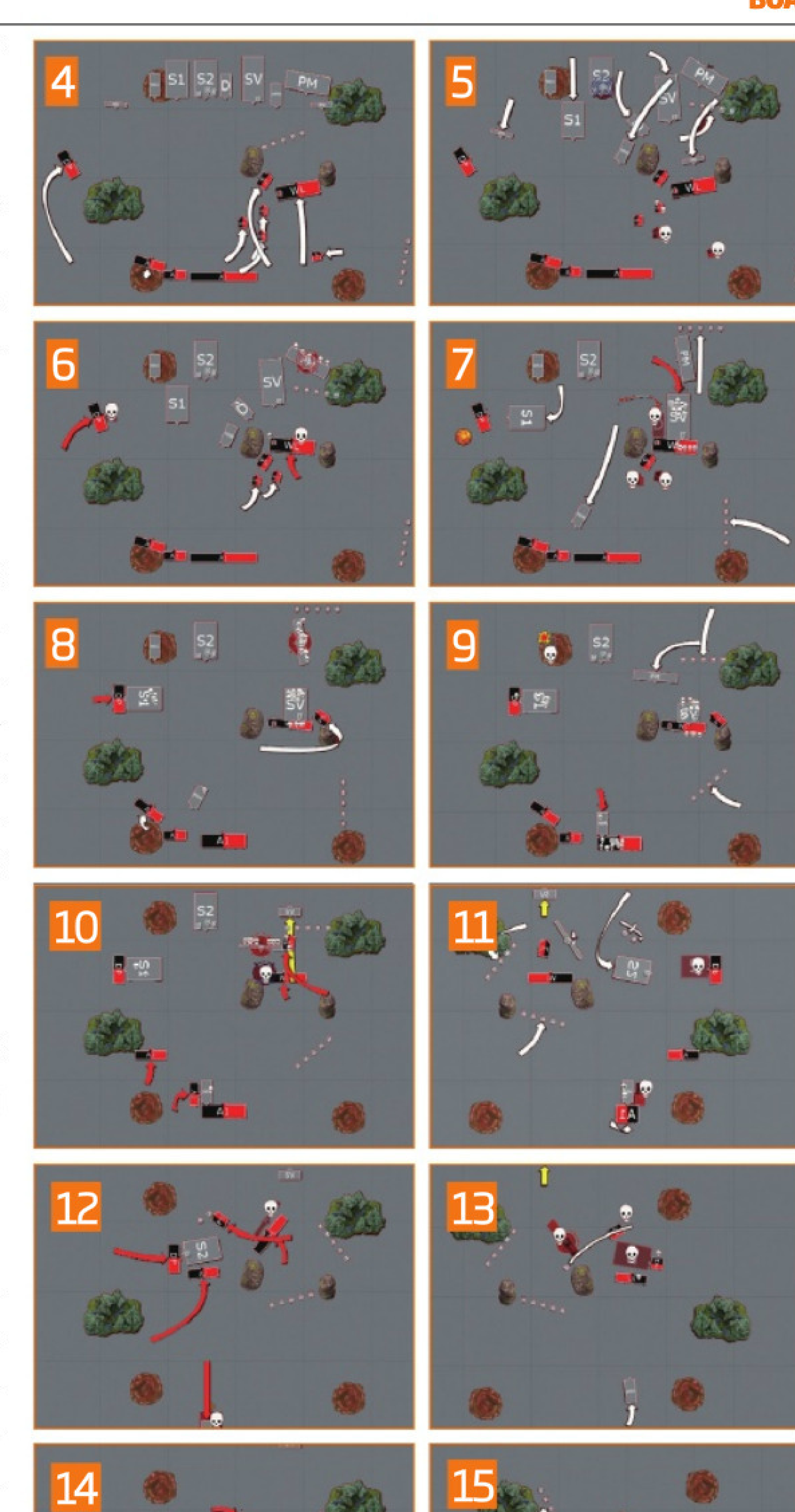
龙王子侧冲风暴鼠，弓箭手三队侧冲憎恶，二队前进去支援星龙。在施法时，精灵法师再次投出无上法力的凤凰火焰，瘟疫僧只剩十人了，不过法师自己也被反噬的伤害杀死。近战方面，风暴鼠在白狮和龙王子的夹击下溃败逃跑，龙王子选择追击，但追击距离不足，没能全歼敌人。憎恶则继续杀戮弓箭手。

鼠人第四回合：（图11）

瘟疫僧变阵阻挡白狮，阴沟鼠躲入龙王子的冲锋死角。军旗手和灰先知离开奴隶鼠二队。风暴鼠逃出战场。灰先知对白狮全力施放十三号法术，很遗憾被破解。星龙击溃奴隶鼠二队，憎恶消灭弓箭手三队。

精灵第五回合：（图12）

星龙和弓箭手二队合击奴隶鼠二队。白狮和龙王子冲锋瘟疫僧。魔法和射击乏善可陈，直接进入近战阶段。奴隶鼠二队伤亡惨重，但仍然坚持了下来。瘟疫僧被消灭，由于精灵玩家之前巧妙地调整了龙王子的位置，使他们在歼灭瘟疫僧以后又冲上了鼠人军旗手。另一边，憎恶打败仅存的弓箭手，并迫使后者逃出桌面，而它自己也追击出场。



鼠人第五回合：（图13）

眼见大势不妙，灰先知快速转移，躲到了岩石背后。重新回场的憎恶赶向中场支援。施法时，灰先知终于消灭了白狮，而且通过十三号法术把他们变成一小队氏族鼠。龙王子杀死鼠人军旗手以后变阵，准备下回合冲锋。奴隶鼠被击败以后四散奔逃，并对星龙和弓箭手造成了少量伤害。

精灵第六回合：（图14）

龙王子冲锋氏族鼠，星龙冲锋灰先知，但都被他们逃跑躲开了。弓箭手转移，脱离憎恶的威胁范围。

鼠人第六回合：（图15）

灰先知重整失败，憎恶努力奔向弓箭手。幸存的阴沟鼠人品爆发，杀死了仅存的三个龙王子。

判定胜负：

双方部队战损相当，不过精灵缴获了更多军旗，所以在计算胜利分数以后，精灵领先200分，最终获胜。P

仙剑奇侠传 系列报道一

桌游卡牌 逍遥游




《仙剑奇侠传——逍遥游》（以下简称仙剑卡牌）推广测试版一经推出，本刊就给予了极大的关注并第一时间进行了报道，并请“仙剑之父”姚壮宪先生亲自执笔写下对“仙剑卡牌”的试玩心得和体验，刊登在2011年11月中。其时姚仙表示会尽全力征求玩家们对卡牌推广测试版的试玩意见，在正式版发行时进行改进，并希望本刊能对仙剑卡牌保持持续关注。如今，《仙剑奇侠传——逍遥游》已正式发售，本刊将就仙剑卡牌的方方面面情况，分别采访姚壮宪先生、卡牌经销方百游公司的副总裁彭蛟斌先生和卡牌的主设计师赵志鹏先生。需要特别说明的是，采访会从本期开始分数期连载刊出，出于叙述全面表达准确的考虑，采访将不以一问一答的方式，而是捏合成整篇文字给出。


推广版李逍遥


正式版李逍遥

众所周知，大宇（软星）是国内著名的电脑游戏制作商，而“仙剑”系列正是其代表作，是什么样的考虑，让软星决定用“仙剑”这个题材开发一款桌游呢？对于这个问题，姚仙表示，大宇对于“仙剑”这个品牌非常重视，希望可以充分开拓“仙剑”这个品牌的价值，除电脑游戏外，影视作品、动画漫画等方面都会有所涉及，仙剑相关桌游自然也早在开发计划中。

至于具体的开发时间，是2010年9月。主设计师赵志鹏先生表示：仙剑卡牌绝不是那种仓促推出的应景之作，从最开始设计直到现在的成品，中间经过了非常多次的改版，光成型的版本就有20多个，最开始的几个版本甚至还有一张版图。软星自己就有多人的测试小组，又反复大范围地征求了仙剑后援团玩家们的意见，游戏才逐渐确立了如今的构架。

当我们问到现在的成品和当初我们报道过的推广测试版有什么样的改变这个问题时，赵志鹏表示改变是相当大的，首先是整体上对游戏进行了一些简化，推出了初级模式，同高级模式相比，初级模式采用了“简化战斗，不简化流程”的处理方式，即方便了没有多少桌游经验的玩家更方便地“无缝接入”，又能让玩家在掌握初级模式后能更快地融入高级模式。

在游戏内容方面，角色确定为24个，有两个角色可变身，所以一共是26张角色卡。新增加了“事件牌”，“事件牌”对游戏的局势有明显的影响，更增加了游戏的趣味性，事件牌的效果一般情况下对游戏中的弱势方会有利一些。同时，还规范了一些术语，比如将之前的“灵力”“距离”改为更容易理解的“战力”和“命中”等等，其它的细微处就不一一多说，如果玩家这两个版本都玩过，自然可以体会这种改变。

《仙剑奇侠传——逍遥游》正式版分为两个版本，分别是四海逍遥版，零售价69元；回魂仙梦版，零售价169元。这两个版的具体内容，太多了就不一一罗列，大家看图吧，或者到卡牌官方网站上查询也可以。P





《逍遥游》官方网站：http://xyy.baiyou100.com **《逍遥游》官方论坛：**http://bbs.baiyou100.com/showforum-399.aspx **《逍遥游》官方博客：**http://blog.sina.com.cn/u/2500912987 **《逍遥游》官方新浪微博：**http://weibo.com/u/2433175610 **《逍遥游》官方腾讯微博：**http://t.qq.com/palxyy **官方淘宝店1（预售）地址：**http://xjgl.taobao.com/

阵营领袖们的前世今生——联盟篇（中）

人类（塞拉摩）

吉安娜·普罗德摩尔

达拉然法师，塞拉摩的首领，曾经和部落酋长萨尔有着很暧昧的关系，这种关系曾经无论在塞拉摩还是奥格瑞玛都广为流传。不过现在，这种情况不会再有了，至少短期内，因为萨尔结婚了，新娘不是吉安娜。

1版的吉安娜，让我怎么说好呢，“对方盟军不能进行攻击”的异能很不错，在1版的时候可能是张王牌，但是随着更多新版的发售，能够解掉她的牌实在太多了，而且8费的费用，也让很多牌手望而却步。而且在我看来，这画面也画得无比难看，所以个人认为这张牌一点价值也木有……

12版恢复了吉安娜的本来面目，至少我觉得是这样，异能也跟着变得很强大，在中期的时候，一方面可以让自己做更多事，一方面也能限制对手的行动，现在职业包复刻以后，这张牌又能够重新使用了，个人认为，目前环境中，也是有她一席之地的，虽然现在洗坟场的任务也有很多，但对她的限制并不算太大。





小结：作为为数不多的女首领，实用性尚可，画面欠佳。由于复刻了，估计短期内不会再有新版本出来，如果有喜欢吉安娜的童鞋，可以收藏ICC副本里的英雄吉安娜，画面要比上面两张都好看。**领袖指数：**7

暗夜精灵

泰兰德·语风

无论我做了什么，无论我变成什么样子，我会永远关心你的，泰兰德。——伊利丹·怒风

这是伊利丹对泰兰德说的，不过他们终究没有在一起。泰兰德的存在可能只是为了怒风两兄弟吧。

泰兰德只有这一个版本，如果在现环境，应该是可以围绕她打一点配合的，但在刚出时似乎没有太多的配合。如果有人有兴趣，可以组一套全环境暗夜精灵法师套或德鲁伊套，应该是可以考虑用这张的，不过实用性还有待探讨。

小结：一直没有新版本出现，期待今后会出一个。**领袖指数：**4

玛法里奥·怒风

严格意义上来讲，他不能算是阵营首领，因为在游戏里，暗夜的阵营首领一直是鹿盔和泰兰德，还有珊迪斯·羽月（哨兵部队将军，羽月要塞），虽然CTM中玛法里奥回归，但已作为德鲁伊的领袖，领导联盟和部落的德鲁伊们在海加尔山抵御火焰领主，换句话说已经是个中立盟军了。但作为暗夜精灵的灵魂人物，还是应该拿出来提一下。

14版的玛法里奥·怒风是WOWTCG中第一个完整形态的他，曾经出过一个怒风的灵魂，这个就不算他吧……先来看看他的关键字：“护卫，潜行，不能被指定”，有这几个关键字在，就能够保证他的站场和防守的能力，从而达成从坟场捡盟军进场的效果。虽然在高费用的情况下面，要解掉他并非难事，但他也足以吸引更多的仇恨，让你的英雄再生存得更久一些。





小结：大费用盟军中选择有很多，他绝对不是首选，但也是有用处的。**领袖指数：**5

矮人

麦格尼·铜须

铁炉堡的国王，铜须矮人的领袖，是一个值得尊重和敬爱的领导人，可惜在大灾变伊始便变成钻石死了，由于他的死，铁炉堡曾一度被铜须的女儿控制，后来在瓦里安·乌瑞恩的介入后，最终重新合并了矮人三族，蛮锤、铜须、黑铁，成立了三锤议会，却不知后事如何了。

1版的铜须，9费进场，回合结束放1个1/1的矮人盟军，且队伍中矮人均具有护卫。其实和后来的巴罗夫太像了，不过人家巴爷是5费，自己回合结束放3个……所以后来的实用性确实太低了，尽管在第一版的时候还是比较好用。

后来在职业包里出了一个767的麦格尼，由于牌池的缘故，在国内应该是鲜有人用这个牌，这张牌的麦格尼自身带护卫，当被一个进攻的盟军造成战斗伤害，可以从自己的手牌中放一个费用等于或低于这个进攻盟军的联盟盟军进场。效果不错，如果护卫成功的话，是可以达成，但限制也颇大，在没有手牌或手中无盟军的情况下，就别考虑使用这张了。

最后这张对于玩C3.0环境的朋友来说就再熟悉不过了，13版的盖地国王，相信现在的联盟模板里大多都会放这个，他的功能当然是盖地要远远优于付费使用，在这里也就不多赘述了。相信大家都很了解。

小结：矮人国王可能到此就终止了，因为他已经死了，以后会不会再出很难讲。**领袖指数：**5







质量效应升天（连载一）

■（美）德鲁·卡宾森著 冯蔚骁译



前言：本文节选自“质量效应”官方小说三部曲之第一部《质量效应——升天》，我们将在接下来的两期中旬刊上继续节选刊登这部小说的内容。“质量效应”系列官方小说，已由果壳阅读与重庆出版社联合同步推出简体中文版，有爱的读者请垂询各地书店与网店选购完全版。

空中小姐微笑着欢迎他，声音温暖而诱人。

“欢迎登机，格雷森先生。我叫伊琳。”

他不认识伊琳，可能她是新被雇佣的；他并不经常使用公司的穿梭机。伊琳有一双引人注目的绿色眼睛——可能是染色染的，还有长长的有光泽的金发——可能也是染的。她看起来二十出头，不过她当然不可能有这么年轻。

“见到你很高兴，伊琳。”他点头回道。他发现自己朝她咧着嘴傻笑。*对金发女郎总是没有抵抗力。*

“我们几分钟之内还不会出发，”她提醒道，伸出手帮他拿公文包。“但是您的房间已经准备好了，请跟我来，飞行员做最后起飞前准备的时候您先休息一下。”

她在前面走的时候，格雷森带着赞赏的心情研究了一下她的身材。她领他走过长长的门廊，来到船尾的私人VIP舱室。

“我希望您喜欢这里的一切。”到了的时候她说道，向前一步，为他打开舱门。格雷森走了进去。

这间舱室和战舰上或者普通长途大型客运穿梭机上挤满人的简陋睡眠舱室没有一点相似的地方。这里有一张豪华的大床，最潮的视频设备，个人淋浴间和热水浴缸，一整条吧台，还有每个可以想象到的舒适设施，这儿可以和行星上除了最昂贵的套间之外的任何宾馆房间相比。

“我们在8个小时之后就会到达格里斯姆学院，格雷森先生，”伊琳继续道，把他的手提箱放到房间的角落里。“起飞之前您还需要点什么么？”

“我只想休息一下，”他说。他身体内的每个关节都疼，而且脑袋嗡嗡作响——红砂消退时的经典反应。“到达目的地之前的一个小时把我叫醒。”

“当然，格雷森先生。”她回答道，接着转身离开，关上她身后的门。

他脱下衣服，突然意识到他流了多少汗。他去解衬衫上纽扣的时候，左手还有一丝残留的颤抖。但是他从来没有想过要费精神整理一下仪表，他需要休息，他不会让吉莉安看到他呆若木鸡的样子。他一丝不挂地倒在床上，床很暖和，他在柔软的丝被之下动都懒得动。

他听见飞行员启动发动机传来的震动声。当然，格雷森自己也能飞……他依然记得如何对付这样的飞船。但是地狱

犬（Cerberus，即通常所译的“瑟博鲁斯”——编者注）现在需要他扮演一个不同的角色。

他的掩护身份是考德·西斯罗普宇航公司的高级管理人员，这家中等规模的宇宙飞船制造商的总部位于伊莱修姆。这个身份可以让他在银河系空间内使用私人飞船飞来飞去而不至于引起很多不必要的主意，并且能为他向格里斯姆学院校董会捐赠一大笔钱提供一个合理解释，他这才让吉莉安得到升华计划的接纳许可。

以前假装一个私家飞船的飞行员，为来来往往的政客们提供驾驶服务的日子已经过去很久了；现在他是享受豪华套间，并接受私人飞行员服务的人了。幻影人对那些他喜欢的人总是特别关照。

格雷森坐在床上，思绪回到佩尔最近的造访上。也许他的老朋友告诉了幻影人关于他吸食红砂的事情。如果组织感觉到他的瘾症对任务造成了威胁，地狱犬绝不会坐视不管。

伊琳是不是仅仅是个空中服务员？为考德·西斯罗普公司服务的普通职位员工成千上万，他们根本不会怀疑其实西斯罗普公司是个被地下准军事组织控制的公司。公司几乎没有人——就此而言，其实其他地方也几乎没有人知道有地狱犬这样的组织存在。但在各级职位和雇员名单中，公司层级的各个位置，都散落有幻影人的特工。也许伊琳就是其中之一，也许她就等在外面，准备把冰锥刺进他的脖子，就像他对凯奥做的事情一样。

他在床上打了个滚，穿上墙上挂着的绒布睡袍，然后按下呼叫按钮。没过一会儿敲门声响起。格雷森犹豫了一下，然后在控制面板前面挥了挥手。门滑开了，他抗拒着跑回床上的念头。

伊琳就站在门口，全部武装只是她永不停止的甜美微笑和自信的态度。

“您有什么需要，格雷森先生？”

“我的衣服……你能不能洗一下，然后熨好？”

“当然可以，先生。”

她走进房间，收起他乱扔的衣服，以冷静而熟练地动作都收好。她身上有一种自信；一种经过特别军事训练的标志性专业感……或者这只是她工作的一部分。

他想要看着她而不被她发觉，希望能捕捉到她不经意地偷瞄他一下。如果她为地狱犬效力，她一定受过指示，要密切注意乘客。

伊琳站起身来，转过身面朝他，胳膊下面夹着一大堆衣服。经过良好训练的笑容从脸上消失了，格雷森意识到自己还在直愣愣地看着她。

他摇了摇头，把这些阴暗的思想从脑海中赶走。“对不起，我在想些别的事情。”

她的笑容又出现了，虽然她的眼睛看起来很紧张。“还有什么其他事情么，格雷森先生？”

他发现了隐藏在她的声音中最轻微的颤抖。或者她只是个被吓坏的小小乘务员，或者她是一个非常非常善于假装乘务员的人。另外一个念头迅速取代了这个念头：红砂让你成为妄想狂。

“多谢，伊琳，这就行了。”

他走到一边，让她过去，她显然也松了一口气。不过她在门外安全的地方站好，又犹豫了一下，转了回来。

“您……您是不是还要我在着陆前一个小时把您叫醒？”

“就这样！”他粗鲁地说道，猛地关上门，这样她就看不见尴尬的红晕从他的脖子爬到脸上。

冷静点吧，他暗骂自己，脱下睡袍，躺到床上。别胡思乱想了。这项任务太重大，决不能搞砸。

发动机的声音变了。仿佛天花板上有什么压力，把他压倒软软的床垫上，他感觉有些胸闷。飞船正在向天空直冲，克服引力和大气，直冲星际。刚才房间还感觉很热，但现在突然冷了下来。他有些发抖，钻到被子下面。

飞船壳体内产生的人工质量效应场抑制了爬升时产生的震荡感和加速度，但是他作为飞行员的直觉还是能感觉到运动。这种感觉又熟悉又安心。几分钟之后他就进入了梦乡。

“我们有个新任务给你，”幻影人说道。格雷森意识到自己又在做梦了。

他们两个人在格雷森的公寓里，只有他们两个人……婴儿就静静地躺在幻影人的胳膊里睡觉。

“你上次在埃尔德菲尔-亚什兰任务中给我留下了很深的印象。我知道这是个困难的任务。”

“这是为了更伟大的目标。”

就算他想说些其他的，他也没什么其他可说的，以前他曾经全身心地相信这句话。虽然明白自己在做梦的那一部分意识知道事情根本不像以前那么简单，他现在仍然相信。

“我对你有一个特别的安排。”幻影人说道，把小孩交给他。“她是个生物异能者。”

格雷森把小女孩抱在怀里。她又暖又软，比他想象中轻一点。抱过来的时候她被惊醒了，睁开眼睛，开始哭闹。格雷森轻轻嘘嘘，在怀里晃着她。她的眼帘又闭上了，吹了个小泡泡，又睡着了。

从她的年龄看，格雷森毫不怀疑她曾经暴露在零号元素的辐射下。

“从今以后你要为考德·西斯罗普公司工作，作为身份掩护。”幻影人告诉他，“现在是销售员，但是会在以后的几年中爬到更高的位置上。我们要你独力抚养这个小女孩。”

“我的搭档是谁？”

“没有搭档。你的妻子在生她的时候难产死了。然后你也没有再婚。”

格雷森在想这个小女孩的生父和生母到底怎样了，但是他还不至于蠢到开口去问。

“你知道这个任务有多重要么？”幻影人问道，“你能不能看出来生物异能对人类究竟意味着什么吗？”

年轻人点了点头。他相信幻影人做的事情。他相信地狱犬。

“我们花了很多工夫才找到这个小女孩。她很特别。我们把她托付给你。这是对你的信任。你对她要像对待自己的亲生骨肉一样。”

“我会的。”他承诺道。

他发下誓言的时候，绝没有想到结果对他意味着什么。

如果他知道最后真正的代价，他也许不会这么快就答应……虽然最后的结果还会一样。

婴儿柔弱地呼吸着，格雷森看着她还有皱纹的小脸，入迷了。

“这个任务中你并不是孤身一人，”幻影人安慰他道，“我们在这方面有顶尖的专家。他们会保证她得到良好的训练。”

格雷森看着小女孩呆住了，而小女孩已从焦躁不安中进入梦乡。她的手攥成拳头，不停地画着圈儿。

幻影人转身离开了。

“她有名字么？”格雷森问道，没有抬头。

“一个父亲有权给自己的女儿起名字，”幻影人说道，在身后关上门。

格雷森醒了，就像往常一样，梦中的关门声还回响在耳边。

“开灯－暗，”他喊道，床头灯发出暗弱的光亮，阴影洒向房间。只过了一个小时，他们到学院还有七个小时的路程。

他爬下床，套上睡袍，拎起公文箱。他把公文箱放在屋角的小桌子上，然后坐在安乐椅上按下开锁密码。箱子马上软软弹开，发出液压柱泄压时特有的嘶嘶声。

箱子里面是几份假文件，作为他伪装成考德·西斯罗普公司高级职员的身份掩护——主要是合同和销售报告。他把这些文件拿出来，扔到地上，然后升起箱子的夹层，拿下面的东西。他无视佩尔给他的小瓶子——直到他见到吉莉安这个玩意才有用——他伸手去够用玻璃纸装的一小袋红砂。

格雷森一直怀疑幻影人对那天晚上交给他的小女孩了解多少。他知道她的精神状况么？他知道联盟有一天会启动一个类似于升华计划的项目么？他将小女孩交给格雷森，知不知道有一天会下命令让他完全放弃这个小女孩？

他打开小袋子，把细细的粉末倒出来，堆成一小堆。足够他爽一次了，不用再多了。而且，他还有足够的时间在到达格里斯姆学院之前平静下来。

一开始很容易的。吉莉安看上去和其他正常的小女孩没有两样。每隔几个月就会有地狱犬派来的专家看看她：采集血样，读取阿尔法波读数；健康体检；测试条件反射和反应力。在所有的医生看来，吉莉安都是个开心健康的孩子。

她身上的综合症在三四岁间的时候显露出来。专家告诉他，她有原因不明的分裂型障碍，这种病容易诊断，但不易医治。他们不是没有努力，不过无论是用大剂量的药物阻断还是行为疗法，都在她身上没有作用。每过一年，她就越加孤僻，更加自闭。她把自己锁在自己的意识深处。

格雷森与小女孩之间的情感鸿沟越来越大，地狱犬决定把小女孩送到升华计划中的时候，这本来应该让格雷森好受一些。可惜不是。

格雷森除了对地狱犬的忠诚和对女儿的关爱，再也没有什么其他的情感依托。这两个人谁也离不开谁；吉莉安交到他手里以后，他再也没有接受过其他需要执行的任务，这样他就可以集中精力照料女儿。照顾这个无助的小女孩填补了他空虚的生活。

她长大了——他把她从一个婴儿培养成为一个聪明漂亮然而麻烦不断的小女孩——她成了他世界的中心……就像幻影人希望的那样。

然后，就在两年前，他们命令他把小女孩送走。

他封上塑料袋，把红砂藏在公文箱底的安全夹层里。他站起身走到浴室里，从剃须刀上取下永利牌刀片，用刀锋把这一小堆红砂分成两道长长的细线。

幻影人希望吉莉安加入升华计划，这样地狱犬就可以让自己的研究借助到联盟最顶级的力量。而不管幻影人想要什么，他都能成功。

格雷森知道，他在这件事情上没有选择，但让小女孩离开仍然是个艰难的决定。过去的十年时间里，她已经成为他生活中不可分割的一部分。他想念早上看到她，晚上喂她吃饭的生活。他怀念她打破自己与外界世界间那面看不见的墙的时刻，虽然这样的时刻很少出现；他怀念她展示出的纯真的爱和感动。但是，就像所有的父母一样，他必须把孩子的福祉放在自身需要之上。

这个项目对吉莉安是个好事。学院的科学家们正不断突破生物异能研究的前沿。他们取得的进步是地狱犬凭借自己的力量远远无法达到的，而且这也是吉莉安唯一能够成功植入革命性的L4增幅器的地方。

把他的女儿送走也是为了更伟大的事业所必需。这是地狱犬研究人类生物异能绝对极限的最好方法；这是他们有一天进行最后斗争所需要的大杀器，而这场斗争将会把地球和人类提升到比其他外星人更高的位置上。吉莉安在幻影人的计划中有她自己的位置，就像格雷森一样。他希望，有朝一日，人们会将他的女儿视为人类的英雄。

格雷森理解这一切。他接受了。就像他接受了他只是一个中间人的事实；他是地狱犬的研究人员在需要的时候接触吉莉安的代理人。不幸的是，接受这个事实并不会让他更加好受。

如果可能的话，他本可以每周都去学院探访吉莉安。但是他知道如果他经常去，吉莉安也很难受；她需要在生活中有稳定性——她不善于对付干扰和不期而至的惊吓。所以他躲得远远的，尽力不去想她。这让孤独更容易忍受，将持续的疼痛转化成钝痛，在他思绪的背景中盘桓不去。

然而，有时候，他禁不住想念她——就像现在。他知道自己去看望她只会在他转身离开的时候让疼痛更加尖锐。这样的时候，他也无力舒缓疼痛。至少如果没有药物的帮助，



他就不能舒缓疼痛。

他身子前倾，按住自己的左鼻孔，吸入第一列红砂。然后他按住右鼻孔，吸入第二列红砂。红砂在他的鼻腔里燃烧，刺激得眼泪直流。他坐直身体，眨掉眼泪。他抓住椅子扶手，牙关紧闭，用力抓牢椅子，指节都变白了。他感觉自己的心跳缓慢而沉重：嗵……嗵……嗵。欢快感淹没他之前，他只需要等三下心跳。

接下来的几分钟时间里，他乘风破浪，眼睛紧闭，摇头摆尾。偶尔，他的喉咙后部会发出软软的哼叫，口齿不清地享受纯粹快乐的呻吟。

初始的冲击开始消退，但是他努力挣扎着，克制想要再来一次的冲动。他现在感受到不快乐的感觉：恐惧、妄想、孤独——在他意识的阴暗角落里潜伏着，依旧在那里，但被麻醉药带来的暖流临时按压住了。他睁开眼，发现房间里的一切都带着一股玫瑰色调。这是红砂的副作用之一……但不是最厉害的副作用。

他嘴巴里吃吃地说着些什么没有意义的音节，靠在椅子上，椅子靠两条后腿支着。他眼看房间，寻找合适的目标，最终注意到他洒落在地板上的文件。

他小心地不要弄翻椅子，伸出左手捻动手指。纸沙沙作响，好像在风中颤抖。他挣扎着集中注意力——在一片红云之中，这绝不是一件容易的事情。一秒钟之后他用手猛击空气，纸从地板旋转飞起，在房间中飘动。

他一直挥动手臂，不让纸片落下。他被毒品短暂激发的生物异能让纸片像暴风雨中的叶子一样飞舞。

七个小时后伊琳开门的时候，他又以冷静的形象示人。他已经睡几个小时，洗个澡，刮胡子，把房间收拾干净，仔细地没有留下任何与红砂有关的证据。

“我们还有一个小时降落，格雷森先生。”她提醒道，把洗干净熨好的衣服交给他。

他拿衣服的时候朝她点头微笑，然后关上门。他在自己私密的房间里最后检查了一次，保证没有留下任何可能判他有罪的东西。

*这就是瘾君子和吸毒者之间的区别，*他这样提醒自己，接着穿上衣服。他的手扣衬衫上的纽扣时已不再发抖。*瘾君子和吸毒者都需要好好修理，但是瘾君子至少还努力隐藏自己做过的事情。*

卡莉·桑德斯迈着自信轻快的步伐走在乔恩·格里斯姆学院的走道。格里斯姆学院是位于环绕在人类殖民地伊莱修姆行星椭圆轨道上的空间站，建于7年前。空间站的名字是为了纪念海军少将乔恩·格里斯姆，第一个穿越质量效应中继站的人，是人类最受景仰和敬畏的活着的英雄之一。

格里斯姆恰好还是卡莉的老爸。

实际上只有一少部分人知道乔恩·格里斯姆是她的父亲，而他们之间的关系，如果他们之间还有关系的话，和她在学院的位置没有任何关系。她很少见到自己的父亲：上次他和她说话已经是一年前的事情了。而且上次谈话，就像每次谈话一样，总是以吵架结束。

在她的脑海里，很难想象媒体和历史书所塑造的伟大英雄就是这个样子。卡莉禁不住想，这有多少是人为的，塑造出一个高大全的格里斯姆，让其他人都敬而远之。

她的父亲早就不鸟这些荣誉了，不愿意让自己成为地球或者联盟的象征，他拒绝参加乔恩·格里斯姆学院的开学典礼，而且在过去的7年中虽然他就居住在学校轨道所环绕的行星上，他却数十次拒绝校董会让他参观学校的邀请。

可能这对所有人都最好，卡莉想。让公众们保持对他



年龄的差异——次郎是职员中最年轻的成员之一。也可能是因为个性的冲突——次郎是个乐天派，总是嘻嘻哈哈，性格外向，健谈，而亨德尔一言以蔽之，禁欲主义者。

"我对次郎并没有成见，"他安慰她道，虽然她也知道不完全是这么回事儿。"但是吉莉安和其他学生不一样。"

"你太关心她了。"

"这很有趣，"他回答道，"这句话竟然是你说的。"

卡莉没有理会这句话。她和亨德尔在吉莉安身上花了很多额外的时间和精力。实际上这对其他学生并不公平，但是吉莉安很特别。她比其他人更需要帮助。

"她很喜欢次郎，"卡莉解释道，"他自己也能做的很好，你不用像一个保护过度的家长一样在他身边转悠。"

"这和他读取数据没有任何关系，"亨德尔低声说道，"格雷森想要再来探望一下他的孩子。"

卡莉停了下来，紧紧抓住她的伙伴的手肘，这让大个子趔趄了一大步，转过身来面对着她。

"不行。"她坚定地说道，"我不希望她从你那里听到这个消息。"

"我负责这一块的安全工作，"亨德尔反击道，"所有的探访要求都要经过我的许可。"

"不是在认真考虑拒绝他的要求吧？"卡莉惊恐的问道，"他是她老爸！他有这个权利！"

"如果我认为探访会对孩子产生威胁的话，我可以拒绝父母的要求。"亨德尔冷酷地回答道。

"危险？什么样的危险？"

"他是个瘾君子，看在上帝的份上！"

"你没法证明，"卡莉警告道，"而且你不能因为猜测就拒绝他的要求！除非你想被炒鱿鱼。"

"他想要后天就来！"亨德尔反对道，"我需要看看吉莉安是不是同意。如果他再等几个星期，让她心理上再适应一下，会更好。"

"是啊，没错。"卡莉挖苦道，"这要看怎样才对她最好。你个人对格雷森的感觉和这个完全没有关系。"

"吉莉安需要日常的生活，保持稳定，"亨德尔坚持道，"你也知道如果她的日程被打乱了，她会非常不安。如果他想成为她的生活的一部分，他可以像其他父母一样，一两个月就来看望一次，而不是在他方便又顺路的时候一年才

的记忆吧；这样他仍然是高尚和勇敢的更佳象征，而不是现在这样厌世的糟老头子。而且，她在学校这里忙得要命，没有太多功夫搭理自己的老爸。

卡莉注意到亨德尔从大厅中走过来。亨德尔穿着他日常的那一套衣服，黑色的裤子和黑色的保暖长袖衬衫。

亨德尔个子很高，有1米83还多一点。脖子、胸部和胳膊都很粗壮，嘴巴上面和下面的胡须都修剪得整整齐齐，盖住了下巴和上嘴唇，但是脸颊上干干净净。他的头发带一点棕锈色，还有他的名字显然说明他有斯堪的纳维亚血统。然而，他暗色调的皮肤和家族姓氏米特拉又暗示他的混合血统，实际上他是在新加尔各答的郊区出生的，这是世界上最富裕的地区之一。

卡莉觉得他的父母还住在那里，虽然他的父母已经不是他生活的一部分。她和老爸格里斯姆的关系就不怎么样，但与亨德尔与父母的关系还没法比。他已经有二十年没有和父母说话了。

亨德尔走得很快，明显有什么目的，迈着又大又快的步子。他不去理会经过的房间中孩子们投过来的好奇目光，只是紧紧皱着眉头，让自己有意看着地板。

现在这儿有人像一名士兵一样走路了，她想到。

"嗨！"亨德尔迅疾如风地走过，似乎对她视而不见，卡莉吃惊地喊道，"看看你要去什么地方！"

"去看吉莉安。"

"能不能等一下？"卡莉问道，"次郎正在读取她的数据。"

亨德尔抬起眼睛，充满疑惑。"你没有在一边监视么？"

"他知道自己在做什么。"

出于某种原因，亨德尔从来对次郎不太热情。可能是

来一次。这种不请自来的探访对她太难了。”

“她会处理好的，”卡莉说道，眼睛眯着。“我会告诉吉莉安她的老爸要来。你回到办公室去，批准格雷森的请求。”

亨德尔张开嘴，想说些什么，但是终于识趣地闭上。

“我会处理好的，”他低声说道，然后朝相反的方向走去，头也不回的回到大厦的行政办公室一边。

卡莉看着他走开，深深吸了一口气，努力让自己安静下来。吉莉安心思极为缜密；她能读懂其他人的感觉，然后做出反应。而且这个小女孩很信赖亨德尔。如果他告诉吉莉安父亲要来，几乎可以肯定她会跟着他选择不同意探访的立场，采取被亨德尔感染的对立行动。这对格雷森来说太不公平了，对他的女儿也不公平。

吉莉安的房间在寝室楼的另外一端，那里噪音更少，侵扰更少。卡莉走到门前，她似乎已在自己的脸上贴上了一层欢快的表情。她举起手轻轻敲了敲，但是答话的不是小女孩，而是次郎。

“进来吧。”

门打开了，吉莉安坐在桌子旁边。她瘦瘦的，身形很突兀，是她年龄组中个子最高的孩子，比其他人都高十公分。她细细的黑发几乎垂到肩上，两只大大的眼睛在她的锥子脸上分得很开。卡莉猜测她和妈妈应该长得很像，因为除了细长的身条，她和格雷森几乎没有什么真正的相似之处。

吉莉安12岁。事实上，升华计划中几乎一半的孩子来自差不多相同的年龄段。

13年前发生了3起重大的工业事故，每个事故都发生在不同的人类殖民地上，前后一共相差四个月。发生的环境很可疑，但是调查显示这些事故之间并没有关联。当然这并没有平息超网上阴谋论主义者的猜测，他们拒绝相信这只是一串疏忽和巧合形成的事故。

第三起事故最具毁灭性；最初的报导说这是人类历史上最糟糕的有毒物质灾难。

一艘满载的运输船从艾德菲尔出发，去艾什兰德的途中在大气层爆炸了，所有的船员都死了，致命的零号元素泼洒在整个杨多阿殖民地上空形成阴云，数千名在子宫中的孩子受到影响。

虽然绝大多数人没有受到长期的有害影响，但是几百名未出生的孩子得了明显的综合症，从癌症到器官损害，出生缺陷，甚至是自然流产。然而，确实有一些孩子在悲剧性的统计数据中完好无损，经过诊断，37名孩子不仅完全健康，而且在不同程度上拥有明显的生物异能潜质。他们现在都在格里斯姆学院。

吉莉安带着被打扰的紧张感看着屏幕上的作业。有时候她会像这样一坐就是几个小时，一动不动。然后，如果她的脑海里有什么不可探知到的开关拨动了一下，她就会爆发，一阵激动，在电脑上打出答案，速度太快，有时候她的手指看上去一片模糊。她的答案，从无例外，总是百分之百正确。

“这儿都搞定了？”卡莉问道，问坐在房屋角落里对着装备忙乎的助手。

“刚忙完。”次郎微笑着回答道。

次郎只有25岁，是个帅哥，而且身材匀称。他的体型是美洲祖先和亚洲祖先的良好合体，头发染成了暗红色，做成又尖又长的一团糟发型，好像刚从床上爬起来。次郎总是带着轻松自信的魅力，顽皮的笑容也让他在比他小的孩子当中更受欢迎。

“吉莉安今天干得很棒，”次郎又说道，转过头向小女孩微笑。“对吧，吉莉安？”

“我想是的，”小女孩嘟囔道，但眼睛没有离开屏幕。

吉莉安有开心的日子和不开心的日子，不过她和卡莉说话，这就暗示今天是个好日子。

“我有些激动人心的消息，”她说道，走过去站在次郎身边。

和其他任何小孩在一起，卡莉都会坐在桌子边上，或者把手放在他们的肩膀上安抚他们。但是对吉莉安不一样，有时候甚至是最轻微的指尖对皮肤的接触也会让她产生过激的反应，好像在用火钳烫她。而另外的时候，她的所有感觉又好像都湮灭了，好像神经末梢完全坏死。这让每天都需要进行的读数工作非常困难。幸运的是，吉莉安似乎对次郎反应不错，他似乎总能得到数据，而不让吉莉安感到不适。

“你爸爸要来看你。他过两天就来。”

她等着吉莉安的回应，看到小女孩的嘴角露出一丝笑容，她松了一口气。次郎也注意到了吉莉安情绪的微小变化，迅速做出反应。

“我敢打赌他等不及想要再见到你了，”他说道，语调中洋溢着生气。

小女孩向他们转过头，现在她却一脸阴沉。“我可以穿他给我的衣服，”她说道，声音遥远而空幻。

格雷森上次来探望女儿的时候给了她一件衣服，那差不多已经是9个月之前的事情了。卡莉怀疑这件衣服是否还合身，但是她不会问这个问题，这样非把气氛破坏了不可。

“我打赌他宁愿看到你穿着学校制服，”次郎不失时机地敲边鼓。

“让他看看你学习课程有多么努力。”

吉莉安皱了皱眉头，愁眉不展地穿上了学校的制服。她穿上衣服，眉头展开，笑容又回来了。“他喜欢谈些学校的事情。”

“那是因为他为你的机灵而感到自豪。”次郎又说。

“我需要把作业做完，”吉莉安突然说道，现在她突然想起来学业的事情，把功课摆到第一位。她的思绪一下子锁在学习的念头上，其他一切都不管不顾。她转回到电脑屏幕前，定定地看着屏幕不动。

卡莉和次郎对她这种不寻常的举动已经很熟悉了，没有再打扰她，离开的时候连再见也没有说一声。P

（待续）

游戏心情
“大软”，你，我

■重庆 旋转木马

转眼间，这已经是《大众软件》的第400期了，17年前“大软”诞生的时候，我3年级，第一次看到“大软”的时候，我12岁，那是遥远的12年前。

12年的时间，主流PC的配置从还不到1GHz的“奔腾”II、III到如今28/32nm工艺的各种双核和四核心处理器；从装满了每个老玩家记忆的昆腾火球，到价格曾经谷底又因泰国洪水几近成为奢侈品的1TB/2TB大容量硬盘；从TNT2的叱咤风云无敌手，到NVIDIA和AMD双分天下难解难分；从PS/PS2的统治时代，到如今微软索尼任天堂群雄割据……对我，和很多玩家来说，这12年，是我们成长、启蒙、成熟和见证的12年。

如今回头去看“大软”的童年时光，那时的她是青涩的，她见证了中国本土游戏产业的发展、蓬勃、衰败和复兴的萌芽，见证了《仙剑奇侠传》的轰动，《血狮》的耻辱，“蓝极速”事件的悲哀，见证了中国单机游戏市场的兴衰和网游生态的成长和乱象，和那些一起诞生，一起长大，如今在或是不在的同行一起，默默的目睹着影响了我们这一代人的中国计算机和游戏产业。

其实可以幻想一下，当“大软”的又一个400期过去的时候，那时的我们会玩着什么样的游戏？那时的孩子们是否还会和当年的我们一样，（不论以什么样的方式）在课间讨论着自己的游戏心得？老家橱柜里那一摞摞的《大众软件》安静的躺在那里，或许它们的心中，和我们一样已经有了自己的答案。

我的生命至今也只有短短的两个12年，而这其中的一半，有“大软”与我为伴，从这个角度来说，我是很幸运的。尽管我只是从杂志的书页间认识冰河、生铁、左手、蓝星、梅林等等等等老编小编，但每次看到这些名字，就好像能看到一些老朋友一样亲切，谢谢你们，做我在电脑、游戏和网络上的启蒙人。

谨以此小文，纪念12年的“大软”时光。

Digmouse：我的同龄人，看“大软”的年纪也大致相仿，或许又一个12年过去的时候，我们可以小酌一杯？共勉。

粥粥的IT与游戏（40）
停电





3月中旬刊
快评

3月中的“老滚5”专场太强力了，没话说！100多页可以翻来覆去看好久，单独出书都可以了，向写专题的大大们致敬！**（成都 昨夜喝过头）**

这期只盯着“老滚5”了，其他栏目的存在感很不够哈哈，那张地图海报我给贴到宿舍墙上了，同学还来问这是什么，特有优越感。**（网友 Sadden）**

Digmouse：本期的“老滚5”专场动用了多位作者老爷和整个编辑部的数周时间，不知道各位读者对这样的内容形式有什么更好的建议呢？接下来我们还将制作同等规模的“质量效应”的系列专题，包括背景、人文、故事和花絮等等，还包括继续连载的官方小说。您如果对这个系列感兴趣，有任何建议想提，也可以通过微博和软盘等途径与我们交流。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。P

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#2012年4月中这期，是《大众软件》的总第400期。从1995年创刊至今，我们这本杂志已经走进了第18个年头。在舆论对平面媒体的一片哀叹里，我们继续着自己坚定地脚步。这是一个开放性的话题：作为曾经或者至今仍是“大软”读者的你，谈谈对这本杂志的印象、记忆、轶闻以及期许吧。



1月31日 16:29 来自腾讯微博 全部转播和评论(34) 转播 | 评论 | 更多

digmouse: 12年前我看《大众软件》，现在我在做《大众软件。

张无爱: 其实——买“大软”已经成了一种习惯。

Sting: 我个人曾离开“大软”长达5年又回来，也见过很多离职的同事始终都有一颗“大软”的心，就连只是来实习过的编辑也跟我们一直保持良好的联系。当年年轻的时候我走在一群采访的记者中，觉得自己始终有种优越的感觉。或许这确实是一个做事有下限的团队，我们至少不会去做自己过意不去的内容，或许这就足够慰藉。

Joker: 当年的启蒙读物，如今为之工作奋斗的家，能够成为“大软”人，我骄傲……

我叫MK: “大软”，不懈的坚持。感谢所有的编辑们！

白浪: 高中时最大的乐趣莫过于每月一本“大软”里的《魔兽争霸Ⅲ》攻略，还记得几个朋友凑钱去买，不过那时候我手头紧，从来没钱花在这上面，后来去朋友家里居然有一排“大软”……书脊还可以构成一幅图哦，也不知道还留着没。

周礼斌: 一晃眼居然400期了。依稀记得最初与“大软”见面是在初中，当时主要还是对游戏很感兴趣，有个同学偶尔会买，我就顺便借过来翻翻。真正开始买“大软”是高中时候了，因为要攒一台自己的电脑而期期都买。后来非常喜欢“大软”有深度的专题，为生铁独立有深度的思考所折服。现在“大软”已经陪我走了9年，祝“大软”越办越好。

小六: 从初二到现在，每次都是去同一家报刊亭。对“大软”的那份期待的心从未变过。一直在看，且不仅仅是认识了许多编辑，还认识了许多同我一样喜爱它的人。两年了，真的很感谢所有为读者而努力的编辑部众人，谢谢你们。我们默默等待今后的500期！大众软件！加油！

杨文韬: 以前多次看到有同学跟摞成一摞的“大软”比身高，如今“大软”的身高已经达到400th了，大概已经超过所有同学身高的2倍了吧。我相信“大软”的身高还会持续增长下去，并且速度会比最初的那几年还要更快更高更强吧。

大众软件果然棒：#大软话题#还记得古老的“国王密使”“猴岛”和《冥界狂想曲》吗？还沉醉于新鲜出炉的“黑镜庄园”和《灰质》吗？抑或你已对传统类型冒险游戏提不起兴趣，但你仍心存冒险精神，在“生化”“古墓”里延续探索的乐趣，在《暴雨》《心灵杀手》里看到AVG改良的决心？聊聊你曾玩过的冒险游戏和它的未来吧！



1月31日 16:27 来自腾讯微博 全部转播和评论(28) 转播 | 评论 | 更多

落琪: 冒险游戏就是一个普通人（当然后天培养的也算）去不普通的世界完成不普通的任务，以及理想，啦啦啦，今天下雨，没带伞……脑内冒险模式自动转换成最高级呀！

merlinpinkst: 刚刚打通了《心灵杀手》，我的感受是，这个游戏有Sam Lake的故事就够了，完全没必要做成一个枪枪枪游戏。因为去掉了战斗系统，这个游戏的一切也很完整，符合AVG的定义。但是如果没有枪枪枪，这么一个晦涩的故事怎么去推销呢？AVG想要获得关注，《心灵杀手》和《暴雨》的做法肯定是一条路。

周礼斌: 人人心里都有一个冒险梦。小时候玩“古墓”“生化”以及“神秘岛”的时候，发挥自己丰富的想象力将游戏脑补，并幻想自己就是主角，那强烈的冒险刺激感觉令人永生难忘。现今的黑镜庄园与灰质等冒险游戏比以前走得更远，但因为成长的关系，已无当时的兴奋之情。AVG在不断改良，但其黄金岁月已然过去。

杨文韬: AVG是一个无法与网游产生交集的游戏类型，所以将来也不会太红火。

饼一张: 冒险类还是喜欢《古墓丽影》《生化危机》《寂静岭》这种的游戏性比较强的，故事性游戏性达到动态的平衡，《心灵杀手》剧本上下了功夫，但游戏性太差，剧情模式过于刻意，比起同类型的《寂静岭》来说，《心灵杀手》显得过于卖弄和花哨，名不副实，不过作为一种包装手段，也不失其可取性。《心灵杀手》在游戏感官体验方面确实值得《寂静岭》来借鉴，《心灵杀手》在画面、环境、音效和镜头的运用上比《寂静岭》要显得用心得多。P

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题



编辑部的故事

猫和老鼠

春天到了，万物苏醒。柳树绿了，《质量效应3》的游戏碟也到了，digmouse沉浸在欢乐的海洋里（被美编PIA飞……）。与此同时，梅林粉杖从“上古世界”回来后，参加了盛大的《大众软件》400期庆祝活动，紧接着他遇到了新人digmouse……



梅林！！！

为了这第400期我还准备了Cos装备！

当 当 当 当

梅林：大家好我又回来了！

2012年4月中这期，是《大众软件》的总第400期。从1995年创刊至今，我们这本杂志已经走进了第18个年头。

炉石的冷却时间一到我立马穿越回来，好在赶上400期之前回来了。

怎么看到我不习惯么？

400期庆祝大会

突然有种"卖萌"大会的感觉！梅林一定是在庆祝他凯旋归来！

对了，梅林大大还没见过新来的同事吧？好可爱的一位同事呢~ 对对！梅林快去看看他/她吧！

Z Z z

digmouse正沉浸在《质量效应3》的美梦中。

朦胧中听到了笨重的脚步声......

Hi,digmouse~ I'm merlinpinks...

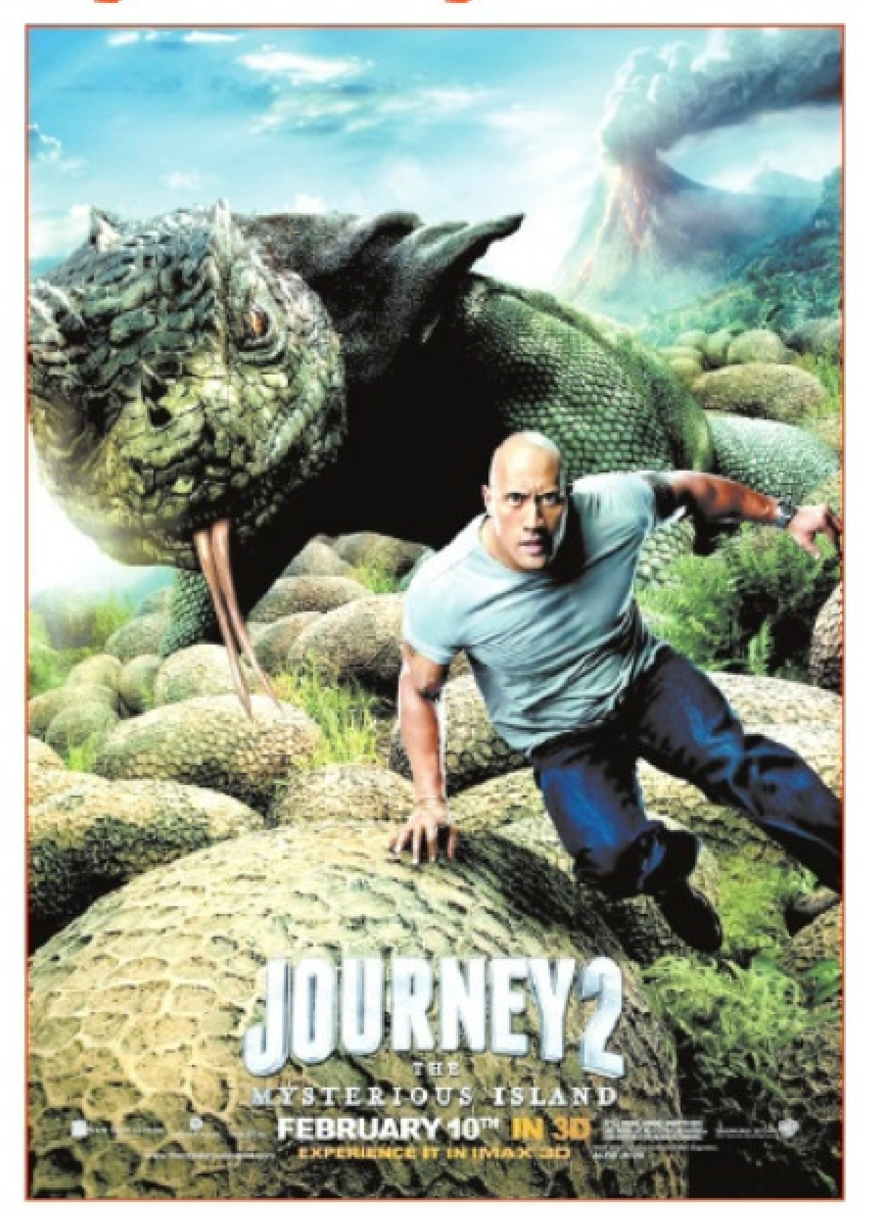
My god,cat！cat!!!!!!!!!!!!!!!

喵

地心历险记2——神秘岛
Journey 2: The Mysterious Island

本片的副标题很容易让人误解，因为作为凡纳尔著名三部曲中的最后一部，《神秘岛》比《地心历险记》更为著名，但影片与《神秘岛》没有任何关系，事实上，本片与《地心历险记》小说也没多大关系。上一部电影就把原著改得面目全非，能拍到第二部已经是个奇迹了，这只能充分证明在好莱坞只要有钱可赚，续集就不成问题。

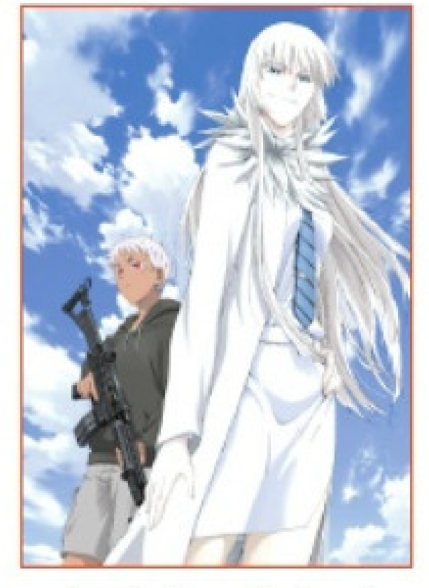
作为《地心历险记》的粉丝，本片导演布拉德·佩顿很希望能在银幕上把《地心历险记》“搞的更大”。在佩顿看来，第一集是不够大的，而且结尾留下了一个“绝佳的切入点”。他曾说：“我很想能指导这部电影，把这个不可思议的历险继续开展下去，并且用更大的维度和气势来拍摄这个故事。我知道这部电影最吸引人的地方在于上天下海入地那种无所不能的



快感。好在《地心历险记》的幕后班底悉数回归，这部电影的视觉效果才有了保障。”

3D是本片视觉效果最大的亮点，出屏效果可圈可点。上一部对于地底环境的描述已经颠覆了原著，而为了突出所谓的“上天下海入地”，本片彻底把场景搬到了热带群岛——影片的主要拍摄地正是在夏威夷的胡岛。一帮大小孩就在这样的地底，展开了一场别开生面的冒险。

本片就这是一部彻头彻尾的合家欢影片，不需要期待什么深刻的内涵，觉得剧情发展太过顺利，反而失去了历险的感觉？没关系，你只需要享受色彩斑斓的视觉效果，以及巨石强森和迈克尔·凯恩之间的插科打诨就好。换句话说，只要你不抱着翻拍名著的期待，这部电影会给你足够的欢乐。否则，认真你就输了。



军火女王
ヨルムンガンド

由高桥庆太郎创作、单行本累计销量突破160万部的人气漫画《军火女王》，在去年发表了TV动画化的消息后，也将加入今年的春季新番大军。《军火女王》是一个以军火商人这一独特视角展开的故事：由于童年的阴影而对武器、军火都十分厌恶的少年约拿，却因机缘巧合加入了年轻的女军火商人海克梅迪亚所率领的军火贩卖集团。把自己比喻成北欧神话中的巨蛇怪的海克梅迪亚，无论是性格还是处世方法都很特别。随着军火贩卖集团进行各种危险的交易，约拿的生活也发生了改变，他在军火贩卖集团的日常生活及所见所闻便是这部作品的主要内容。

值得一提的是，动画的片头曲将由唱过《灼眼的夏娜》《魔法禁书目录》等作的主题歌的川田麻美献唱，相信她的曲风将会与本作很相配。



潜行吧！奈亚子
這いよる！ニャルアニ

GA文库的轻小说《潜行吧！奈亚子》曾被改编成Flash动画，其后又在2010年推出TV动画，有着阿澄佳奈、松来未祐以及钉宫理惠这样豪华的声优阵容，然而播出第1话后，大家才知道所谓的TV版完全是把之前的Flash动画重新修编而已，让许多粉丝失望不已。好在时隔一年多，我们终于迎来了这部作品，总算没有浪费如此豪华的声优阵容。

本作的故事以克苏鲁神话为基础，高中生八坂真寻在某天晚上突然被怪物袭击，此时出现搭救他的，就是自称克鲁苏神话中旧日支配者之一的银发美少女奈亚拉托提普。身为宇宙人的她是神话中可以自由变化外表的“无貌之神”，由于其他宇宙人正准备攻击真寻，所以才会被派遣到地球来保护他，之后他们更展开同居生活，开始了一段神奇的经历。



我家买了动物园
We Bought a Zoo

在本杰明·米尔的那本同名回忆录里，他描述了自己和自己的家庭省吃俭用凑钱在一起购买了英国达特穆尔动物公园的故事。这间动物园在米尔购买的时候，已经趋于破产边缘，200余只动物得不到良好的照顾。米尔家族以110万英镑的价格买下了动物园，在筹集到资金并且对动物园进行整修之后，重新对公众开放。后来本杰明在英国知名媒体《卫报》上开创了一个专栏，专门介绍自己在动物园中的生活、对动物园的修葺以及如何与动物相处，这些文章便是本片的改编来源。

生长在圣迭戈的导演卡梅伦·克罗对动物园一点都不陌生，因为圣迭戈的动物园可以算得上是当地的支柱性产业了。在本片中，克罗找到了真实生活和煽情之间的平衡点，影片在让人会心一笑之余，也处处透露着温馨。

碟中谍4
Mission: Impossible - Ghost Protocol



《谍影重重》《007——皇家赌场》《飓风营救》让冷峻写实硬派特工片成为市场的香饽饽，“靓汤系”的“高科技＋华丽特效＋香车＋美女”彻底陷入低迷。在《碟中谍3》无论在票房还是评价上都被《谍影重重》全面盖过后，大家都以为这个系列走到了尽头。但谁又能料到，6年后的今天，《碟中谍4》会取得这样的成功，而这并不是因为阿汤哥全面转型，改为硬派特工。恰恰相反，阿汤哥还是那个阿汤哥，《碟中谍4》最吸引人的，正是这个系列一贯的风格——“靓汤系”的特色在本片中表现得淋漓尽致。

本片的故事十分俗套，看看这几个字眼，核弹危机、偷密码、最后一秒拆炸弹，听着都腻歪了。但倘若能把这么一个俗套的故事讲得扣人心弦，那就是真本事了。影片将节奏控制得相当出色，全程毫无冷场，基本就是从第一个镜头一直高潮到影片结束。开头的追逐与暗杀通过短短数个镜头，立刻将观众带入紧张的氛围，之后的劫狱顺理成章地推进剧情。而潜入克林姆林宫的桥段无论雄壮的音乐还是高科技道具都让人耳目一新。至于之前已经被剧透过无数次的攀爬迪拜塔，实际演出效果更是让观众的神经紧绷到极致。这一作并没有《碟中谍3》里压迫感极强的反派人物，但依然能让人看得手心出汗，出色的环境氛围功不可没。

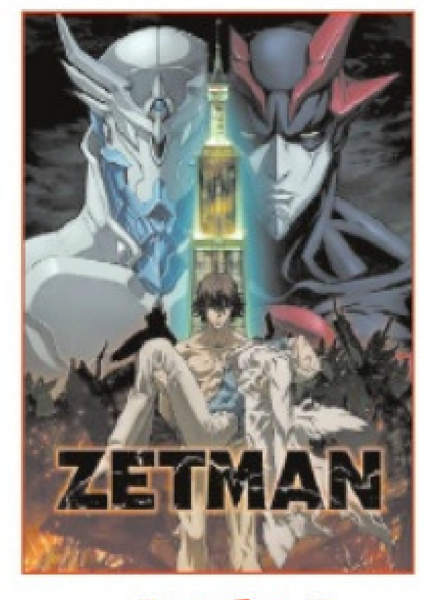
而更难能可贵的是，本片在展现激烈对抗之余，还埋藏了一条关于“阿汤哥”感情的暗线。在影片的结局，随着谜题揭晓，与开头看似突兀的劫狱形成完美呼应，玩家所有的疑惑也随之解开。作为一部动作电影，既火爆，又不失温情，《碟中谍4》的成功是必然的。P



Ozuma
Ozuma

拥有《宇宙战舰大和号》《银河鉄道999》以及《千年女王》等众多漫画界圣典代表作的漫画家松本零士，目前正式开始作品动画化计划。这次TV动画化的作品是松本零士于上世纪80年代创作，最后却没有公开出版的作品《Ozuma》。作为日本的科幻漫画先驱的作品，尽管年代久远了一些，还是值得一看的。

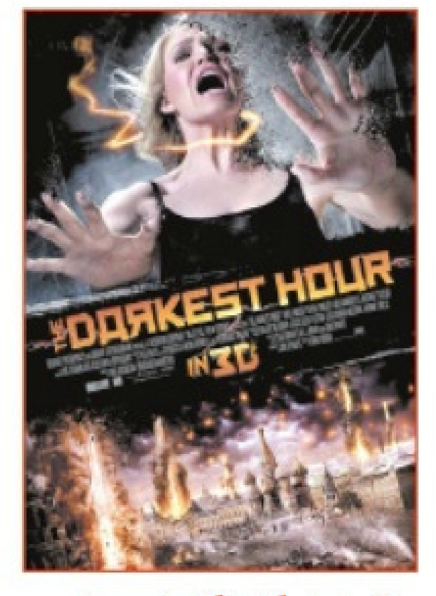
本作的故事设定在未来，因为太阳的异常活动使大气层遭受破坏，地球上的生态系统也发生了急剧异变，人口出生率严重下降。政府制造了名为IC（Ideal Children）的克隆体，并由这些优秀个体组成政府。这时的地球也而不再被海洋包围，取而代之的是一望无际的沙漠。本作的男主角山姆·康恩是被称作“沙贼”的商人，因为救了一名美丽的女性，莫名其妙地陷入了IC的围捕之中……P



超魔人
ZETMAN

提起桂正和，大部分人的最先想到的恐怕就是那套《I"s》，作为纯爱系漫画，《I"s》对男女主角青涩恋情的描写之细腻，一直少有同类作品能够超越，在某种意义上，它更是很多少男少女的启蒙读物。但其实除了纯爱系，桂正和也很擅长画战斗系漫画。4月热血新番《超魔人》便改编自桂正和同名漫画。原作从2002年起开始连载，目前发售中的16卷单行本已累计卖出260万部。

原作中的主角“阿人”是由秘密实验室创造出来的人造人，体内拥有神秘的力量，原本没有情感的他，在创造他的神崎博士教导下，渐渐地体会到了人类的感情。而某日忽然出现在面前的异形杀人魔，让阿人至今原本平稳的日子产生剧变，不得已，阿人过上了一边学习融合人类社会，一边与杀人魔战斗的生活。P



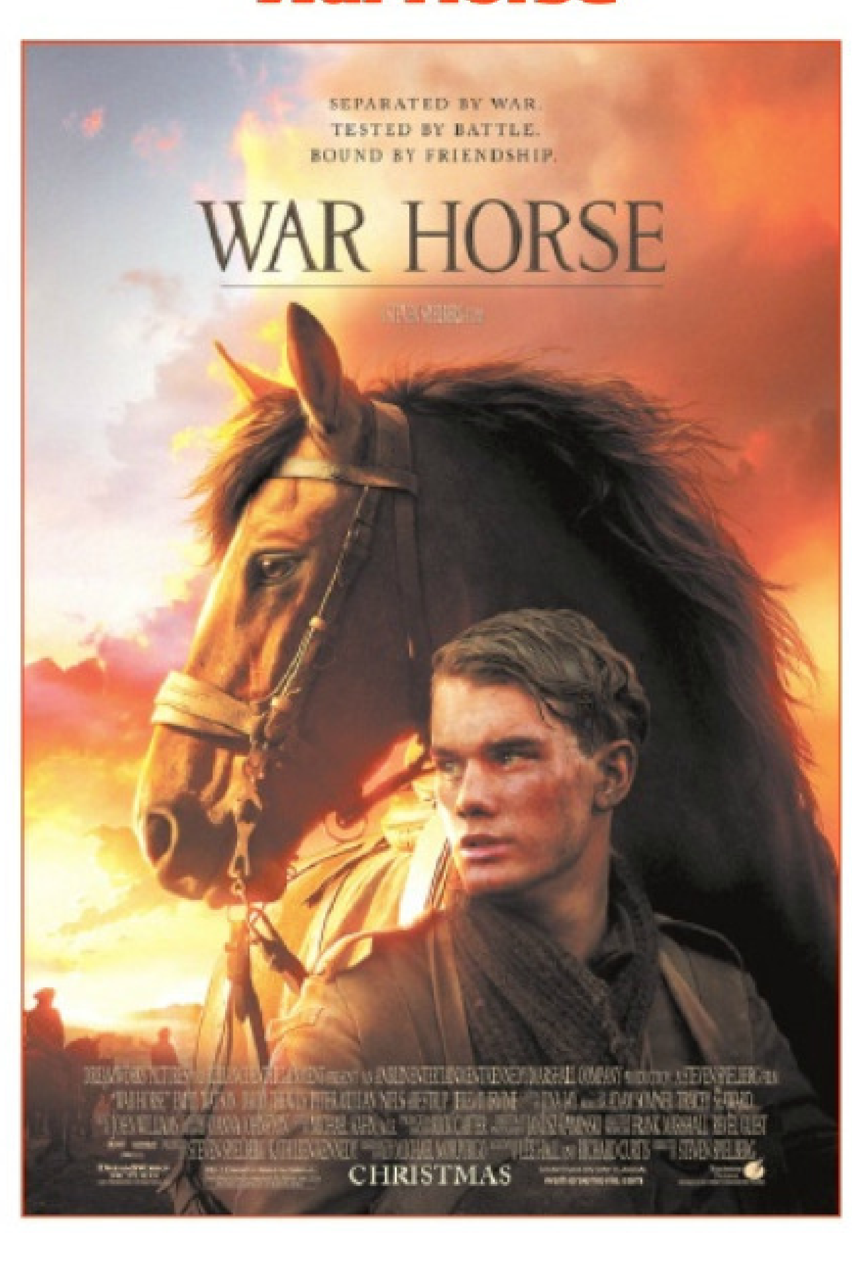
至暗之时
The Darkest Hour

科幻片发展到现在，无论是怎样奇形怪状的外星人，观众都不算陌生。所以，要把一部“外星人入侵地球”的影片拍摄得有所新意，外星人的外貌设置很是重要。在这部电影里，导演和编剧的办法就是“不设置外貌”。

本片讲述的是一群美国游客在莫斯科旅游的时候遭遇外星物种入侵，奋力抵抗、挣扎求生的故事。外星人是隐形的，任何碰到他们的人类都会蒸发。不过在晚上，他们自身的能量会使周围的灯泡发亮，录音机发声，从而暴露自己的目标。他们通过物体发出的电信号捕捉目标，幸存者们借助科学家的力量，制造了一种可以屏蔽自身电信号的装置，试图反戈一击。据说编剧是受到了球状闪电的启发才创作出这样的外星人的，嗯，看起来外星人也是要讲科学依据的。P

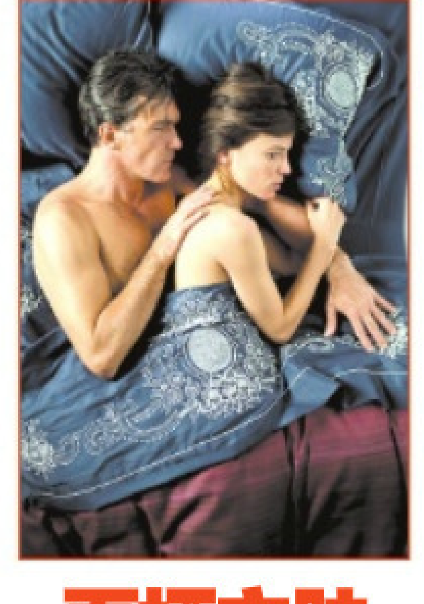
战马
War Horse

英国作家迈克·莫波格创作于1982年的儿童小说《战马》是本片的改编来源，小说则源于一次偶然的机会，莫波格了解到在一战中死掉的马足足有1000万匹。于是，一个以马的战争经历为线索的想法便在莫波格的心中生根。几年之后，做了无数次采访和调研的莫波格遇见了一位怪人，他不喜欢和人打交道，而是把自己所有的心里话都和马说。见到了这位怪人之后，莫波格终于确定了自己的小说情节：写一匹马在战争中的所见所闻。它经历了数个家庭和数个主人的喂养，看到了战争的全过程，战争留在人类心头的伤痕一样留在了它的身上。那些人类的喃喃自语已成为了它生命的一部分。在莫波格的小说中，这匹马的主人有一个德国的农场男孩、一个英军骑兵军官、一个德国士兵以及一个法国家庭。小说出版之后，还曾获得了柯斯达文学奖亚军，此后多次改编为舞台剧和广播剧，在英国可谓风靡一时。



小说里描绘的美好人性让斯皮尔伯格大为赞赏，他这样说过自己的拍摄初衷：“在这个故事里，我不仅看到了战争给人类社会带来的阵痛，更重要的是，我还看到了美好和善良的人性。在美国，一战是一场很少被提及的战争，这并不正确，所以我也觉得我有必要来拍摄一部讲述一战故事的影片。”

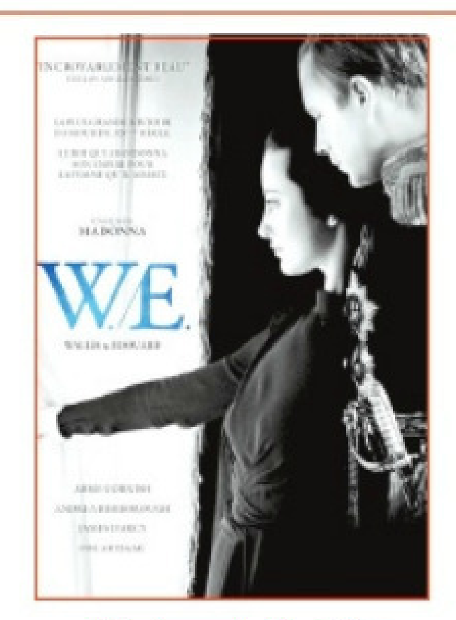
斯皮尔伯格共拍摄了6部发生在二战期间的电影，本片是他第一次拍摄与一战相关的影片。这也是他第一部采用数码剪辑技术剪辑出来的电影。在《拯救大兵雷恩》之后，斯皮尔伯格没有再拍摄战争片，《战马》让我们足以有理由期待这位杰出导演的回归。P



吾栖之肤
The Skin I live In

罗伯特·莱杰德医生妻子因一次交通意外被活活烧死，于是罗伯特开始废寝忘食，花了12年时间研究刀枪不入的皮肤。然而距离成功只欠一步，就是需要一个活人做换皮实验。与此同时，他的女儿惨遭色狼蹂躏。但“幸运”的是，色狼落入罗伯特医生手中并被囚禁起来，成为了一个绝佳的试验品。罗伯特不仅为这名年轻的男子植入“三防”皮肤，还将他彻底变性，将其打造成一名拥有完美外貌的女子。随着实验的进行，罗伯特发现自己已经完全将对方看做一名女子了，而对方也似乎逆来顺受，逐渐接受了命运，然而，这一切只是表象……

本片稍显猎奇，好在没什么重口味镜头。植入完美皮肤后的女子（男子？）非常惊艳，五官精致得像PS过似的。哪怕只是为了养眼，本片也是值得一看的。P



倾国之恋
W.E.

历史上著名的“爱美人不爱江山”的温莎公爵是出了名的情种，崇拜者不计其数，这其中也包括歌坛大姐麦当娜，为了将自己崇拜的温莎公爵夫人搬上银幕，她几乎自掏腰包承担了整部影片的拍摄成本。虽然她获得了英国减免税政策的惠顾，影片的总投入还是达到了3600万美元，这对爱情片来说也算不小的数目了。这是因为麦当娜本着精益求精的精神，仅温莎公爵夫人沃利斯一个人就换了足足80套服装，而且这些衣物都出自大牌和名家手笔。很多衣服是直接从博物馆里借出来的文物。在饰品和珠宝方面，为了体现出皇家的那种贵族气，麦当娜使用了很多的奢侈品，导致拍摄成本急剧上升。至于影片质量么……电影在视觉和听觉上都做到了养眼和悦耳，但是，麦当娜大姐还得多多练习一下导演技巧啊。P



恋研！
こいけん！

《恋研》是2010年1月27日在日本社交型手机网站Mobage上线的游戏。推出以后迅速积累了大量人气。游戏的舞台是校园里的“恋爱研究会”，俗称“恋研”。该作启用了户松遥、名冢佳织、新谷良子这些人气声优，不仅受到原本手机游戏用户的喜爱，还吸引了一批动画粉丝的关注。正因为《恋研》有这样的本钱，所以Mobage才会首次尝试把旗下这部手机游戏动画化。动画作品改编为手机游戏的前例已不罕见，但这次则是逆潮流而上了。

《恋研》动画版的人物依然延续游戏中的登场角色，但是故事是完全原创的。秉承了游戏版的特色，动画版的声优阵容十分强大。除了上文提到的，还有宫理惠、白石稔、石田彰等大牌，看着这些熟悉的名字，你心动了么？P

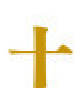
十大经典AVG回顾

冒险游戏，也就是玩家口中的AVG，在1980年Apple II上的《谜之屋》走向图像冒险游戏之后，就开始为电子游戏业的发展贡献良多。而最能体现这些贡献的，就是那些镌刻在历史丰碑上永远光芒四射的一款款经典冒险游戏。



冒险游戏的精神便是在遥远、未知、或神秘、动人的世界里冒险的刺激感

■天津 半神巫妖



十

Memories永远不会Off——“秋之回忆”（Memories Off）系列

她代表着一个独特的游戏类型：恋爱冒险。

也许现在的玩家对这样一个定义的游戏类型很是陌生，但是在1990年代，她最为无数玩家所钟爱，甚至成为了“宅男”在那个时代的代名词。

这款由KID会社在1999年9月30日推出第一作的系列游戏，成为了所谓的“美少女游戏”的新标杆。大部分玩家将其与《心跳回忆》并列，统称为恋爱游戏，却不知道其实《秋之回忆》属于典型的冒险，也就是AVG。

《秋之回忆》不同于当年众多的美少女游戏，拥有着独特的细腻的心理刻画和感人剧情。游戏界面则采用了当时日式恋爱游戏普遍采用的背景+人物+文字+配音的方式，而追求好感度也成为了玩家在游戏里最主要的努力方向。

虽然日式冒险游戏有着诸如《生化危机》这样的经典，但是《秋之回忆》在老玩家心中的地位仍旧要重要得多：其独特的恋爱题材注定会让《秋之回忆》永远在冒险游戏史上占有自己的一席之地。

九

摇滚风格冒险的巅峰之作——《极速天龙》（Full Throttle）

这款由卢卡斯艺术公司制作的AVG，代表了那个时代的摇滚精神。

1995年，这款描写飞车党生活的冒险大作几乎是那个时代能做出的最好的游戏了。整部游戏玩起来和一部好莱坞大片一样，《星球大战》主角配音加上《冥界狂想曲》的制作人Tim Schafer的功力让这部游戏获得了1995年度最佳冒险游戏、最佳剧本、最佳配乐等4项大奖。

Tim Schafer在制作完《极速天龙》之后的2000年离开了卢卡斯，自立门户成立了Double Fine。其在2009年发售的动作冒险游戏《野蛮传奇》（Brutal Legend）被认为是《极速天龙》的精神继承者，也被称为史上最重金属的游戏。虽然此时AVG已经雄风不再了，但是我们仍要向这款游戏和她的制作人致敬，只因为曾经被誉为“互动公路电影”的《极速天龙》。



八

不要总盯着我的胸部——“古墓丽影”系列（Tomb Raider）

从没有任何一个游戏女主角如此成功，入选了吉尼斯世界纪录的劳拉甚至是皮肤癌基金会形象大使。

这款1996年由Eidos发行、Core Design开发的动作冒险游戏一经推出就因为其独特的贵族气质女性主角、印第安纳·琼斯式的冒险、优秀的3D画面和精彩的谜题大获成功，在PS主机上甚至也有百万的销量。

无论如何，劳拉的冒险还在继续，在当今这个经典AVG绝大多数都沉睡在历史角落里的年代，这就已经足够让我们表示欣慰并且向她致敬了……

七

唯美主义的奇迹——“神秘岛”（Myst）系列

如果说，在1990年代，一款游戏靠着图片、谜题并且只用了两代游戏就在销量上击败了《暗黑破坏神》，玩家们一定以为是天方夜谭。但是《神秘岛》就做到了，她的前两代作品销量就达到了千万。

这款1993年由Myst Cyan公司推出的图形解谜冒险游戏靠着精美的画面、诡秘的氛围、精彩的谜题在冒险游戏甚至整个游戏史上成为了一个传奇。静静的、极易入戏的游戏方式在那个还不浮躁的时代大受好评，让无数对探索异世界充满好奇的玩家废寝忘食的投入了进去。

从背景世界观到人物塑造再到谜题设计，《神秘岛》都散发出来一种不同于其他游戏的高贵的唯美气质。她就像一个不屑于打打杀杀的贵族女子，用古老但经典的静态处理方式展现着自己的美……

六

最高标准的疯狂——《疯人院》（Sanitarium）

在1998年，那个游戏题材百花齐放的黄金年代，这款游戏代表着游戏界内存在过的、很可能后无来者的疯狂、荒诞、扭曲主题的至高顶点。

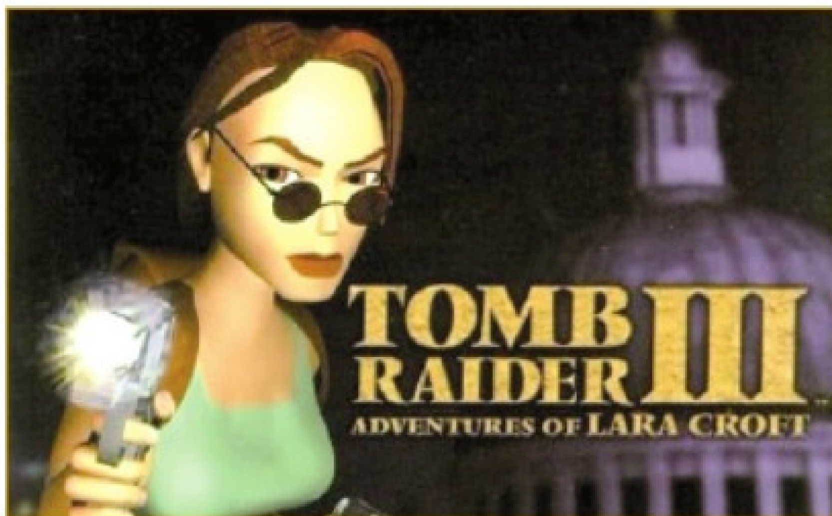
DreamForge同ASC合作在1998年推出的这款冒险游戏只有一个主题，那就是最高标准的疯狂、荒诞和精神错乱，从精美的画面到海量的对话配音再到诡异的风格设计，都是为了一个目的：将疯狂活生生地展现给玩家。

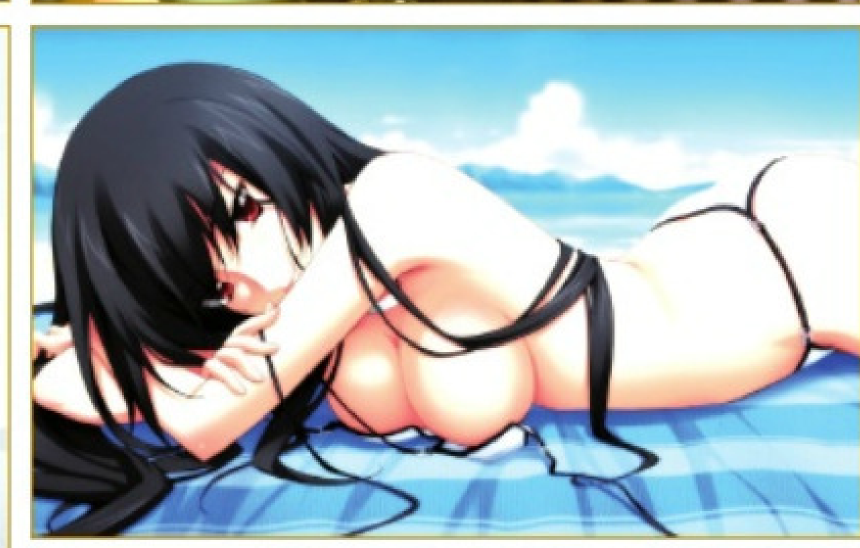
游戏中，玩家从沉睡中醒来，记不清自己发生了什么，需要不断收集线索揭露背后的大阴谋。

也许在当今这个快餐很多的年代玩家已经不愿意一章一章地辛苦游戏，眼睛不错神地盯着屏幕生怕错过一个小线索了，但是《疯人院》很好的抓住了游戏业界还并不浮躁的良机，充分证明了这种看似不讨巧的题材和游戏方式照样可以青史留名。

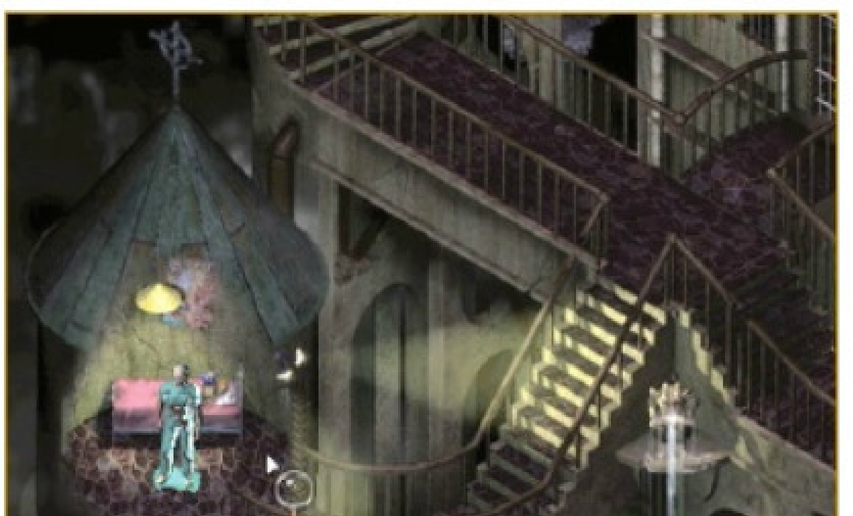


（左上图）《极速天龙》的谜题同样出色
（左下图）新时代的劳拉多了一份真实
（右上图）有可能是最经典的一代《古墓丽影》
（右中图）这也是为什么《秋之回忆》被认为是美少女游戏的缘故吧
（右下图）《疯人院》在AVG历史上以其独出心裁的主题闻名于世









五

对死亡开的玩笑——《冥界狂想曲》（Grim Fandango）

卢卡斯的又一经典，她告诉所有的业内人士：灵感的极致会造就不朽的传奇。

同样是1998年，《冥界狂想曲》问世了，这款游戏在现今看来根本不可能上市：她没有俊男美女，主角都是一些骷髅；她没有火爆的战斗场面，主角只是一个死亡国度的导游；她没有……

但是她有的，是那种连对死亡都敢开玩笑并且把这个玩笑开得如此精彩的极致灵感。在《冥界狂想曲》的背景中，人死亡后并不会马上进入天堂或者地狱，而是要经过4年的旅行才能到达归宿地。

在这4年里这些骷髅头们和活着时候一样在冥界吃饭、睡觉、恋爱……而简单、平淡的“工作”却因为一个美丽的少女Meche的出现改变了……游戏中的对话成为了一个新的标志，而诸如玩家受伤并不流血而是开花等等巧妙设计也让游戏充满了一种诡异的滑稽感。

这也许并不是最惊险刺激的冒险，但是《冥界狂想曲》依旧用黑色幽默带给了玩家一段不同于其他作品的旅程，这段旅程也注定会让玩家永远难以忘怀。

四

电影一般的冒险体验——《印第安纳琼斯——亚特兰蒂斯之谜》（Indiana Jones and the Fate of Atlantis）

这款游戏是很多玩家的AVG引路人。

卢卡斯在1992年奉献的这款冒险游戏，充分印证了什么叫做近水楼台先得月。手握《印第安纳·琼斯》的版权和高超的图形技术，卢卡斯艺术没有理由不把电影级别的冒险体验带给玩家。

最难能可贵的是，游戏的进程实现了多样化。玩家可以选择单独冒险也可以和女友一同出战，谜题也不仅仅有一种解决方法，靠力靠智都能达到目标。这种自由度上的进化让本作形成了一种超越，真正做到了让玩家去体验印第安纳·琼斯的冒险，这种体验并不仅仅是看过场一样游戏方式，而是可以自由选择如何进行冒险旅程。

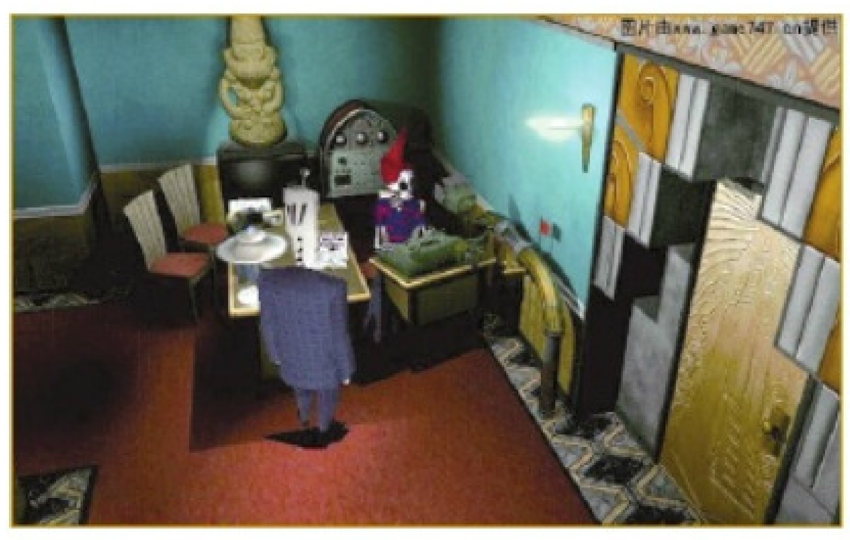
三

传统幽默的大胜利——“猴岛小英雄”（Monkey Island）系列

最简单的幽默做到最好，也照样可以成为经典。

同样是卢卡斯艺术的留名之作，1990年开始推出第一

（左上图）《冥界狂想曲》塑造了“真实”的死亡世界
（左中图）《神秘岛》的画面确实神秘
（左下图）《神秘岛》每一代都保持了较高的水准
（右上图）《猴岛小英雄》特别收藏版很成功
（右下图）《猴岛小英雄》从未离去





作的《猴岛小英雄》在题材上收敛了很多。她最大的特点就是充斥于游戏各个角落的无比捧腹的幽默情节和对话。

剧情很简单：在加勒比海上的几个虚构小岛上，一个叫做Threepwood的毛头小子想做一名海盗，于是便开始了自己的冒险。但是看似简单的剧情，却因为游戏过程中那设计巧妙的幽默情节而变得不再简单。

经过了20多年，游戏业界也许早已经变了天下，但是总会有那么几部经典会永存心中，《猴岛小英雄》便是其中最闪耀的经典之一……

二

纯粹的文字魅力——《魔域》（Zork）

史上最早的文字冒险游戏之一，游戏界的第一代80后。

《魔域》的首个版本由Tim Anderson、Marc Blank、Bruce Daniels和Dave Lebling于1977至1979年间在DEC PDP-10电脑上、以MDL程式语编写，1980年Infocom公司在Apple II上发行了这款文字冒险游戏，一举获得成功。

每次想起《魔域》，我们都会不禁感叹，游戏界即使发生了翻天覆地的进化，有那么一种最原始的游戏体验是无惧于载体改变的。它们的游戏性是刻在骨子里的，而无论是文字还是3D画面，都只是表现游戏性的方式而已，从游戏性的角度，《魔域》依旧高傲地在山巅俯视着芸芸众生。

一

最纯粹的冒险游戏——《妙探闯通关》（Sam & Max Hit the Road）

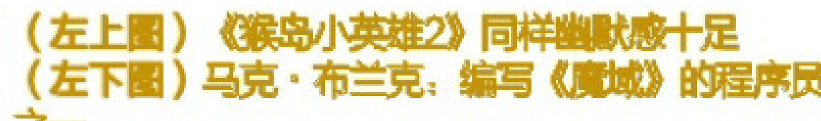
冒险、解谜、幽默的最高水平之作，挖掘出每个玩家心中从孩童时期就有的最简单的快乐体验。

1993年，仍旧是卢卡斯艺术，将1987年Steve Purcell创作的系列漫画改编成了一款冒险游戏。游戏主角为一只经常穿着侦探服装的类人狗Sam和一只叫做Max的长耳类人兔。系列的第一作剧情很简单，大雪怪大脚从马戏团逃走，Sam和Max被委托侦破这一案件。

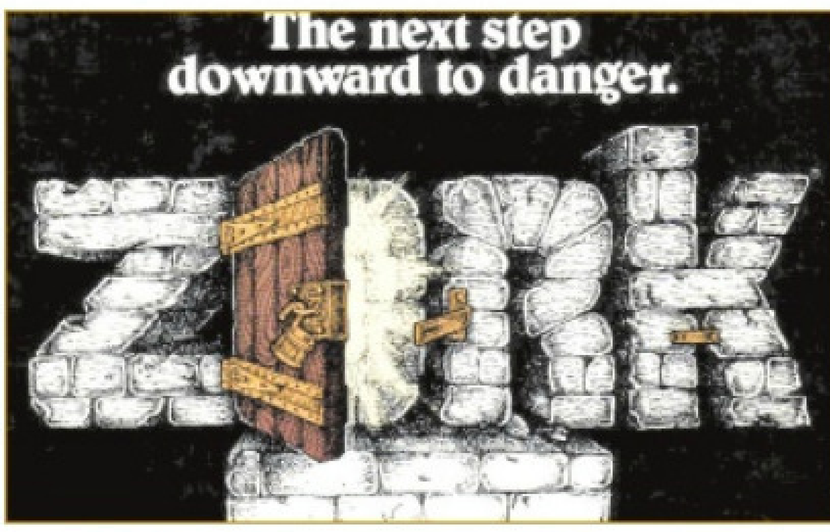
在等待了13年之后本作终于等来了续作，虽然已经不再是AVG的黄金年代了，但是《妙探闯通关》的精彩之处已经延续了下来，对于喜爱AVG的玩家来说，这就已经足够了。

以上就是历史上的十大经典冒险游戏回顾，这个独特的游戏类型中经典之作太多，所以肯定有一些其他的作品没有收录进来。但是无论如何，我们都应该感谢AVG带给游戏业界的精彩和贡献。

谨以此文，纪念人性中永远无法压抑的冒险精神。


（左上图）《猴岛小英雄2》同样幽默感十足
（左下图）马克·布兰克：编写《魔域》的程序员之一
（右上图）《魔域》二代的封面
（右中图）《妙探闯通关》中的经典场景
（右下图）永远的经典《妙探闯通关》











大众软件旬刊
2012年4月中 总第400期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治
马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊
本期责编吴昊
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年4月8日
定价人民币10.00元

400期的坚持



来“大软”刚3个月，第一次做责编，就赶上说大不大，但说小也绝对不是小事的第400期，对一个新人来讲，称得上是受宠若惊，步步惊心了。

我是做网络媒体出身，虽说不算新兵，但平面媒体还真的是初上战场。离开那个圈子图的是一个安静，可以远离很多不想看到的事情和喧嚣，安心的做一些想做的事情，写一些想写的东西。如今看来，这还真的是一个明智的决定。人啊，终归还是要做自己热爱的工作和事业，才有动力和精神，只是一辈子又能有多少机会做出自己的选择呢？

都说平媒日子不好过，但在我看来，在中国游戏界这滩浑水里，没有谁的日子是真正“好过”的吧，都说“三十年河西，三十年河东”，换到咱们这个大染缸里，或许十年都不用，事在人为罢了。

和朋友聊天谈到400期的时候，说到他从学生时代开始看“大软”，到如今十几年过去，自己已经成家立业身为人父，我说：“放心，你以后可以和儿子一起看未来的‘大软’。”谈不上自嘲，更多是自勉，小小的有一点责任感和荣誉感，加上日后和人谈起“‘大软’400期我是责编”，又多了几分私念上的可炫耀之处，想到这里，辛苦和压力也就谈不上了。

风口浪尖的时候，更要坚持下去，下一个400期，一样要走下去。

欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

digmouse
digmouse@popsoft.com.cn

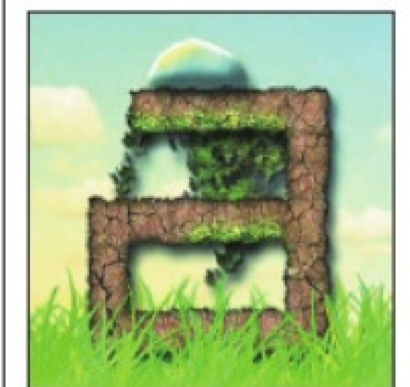
下面是“责编大家谈”环节……



果断换手机的
Oracle
朋友，不来一枚“三儿子”吗？绝对是业界良心。



果断换手机的
浮云
因为太果断，刚买完就遇到降价大潮……



果断不换手机的
蓝星
你们那些什么4S的，都好脆呀，我有某品牌手机好防身！



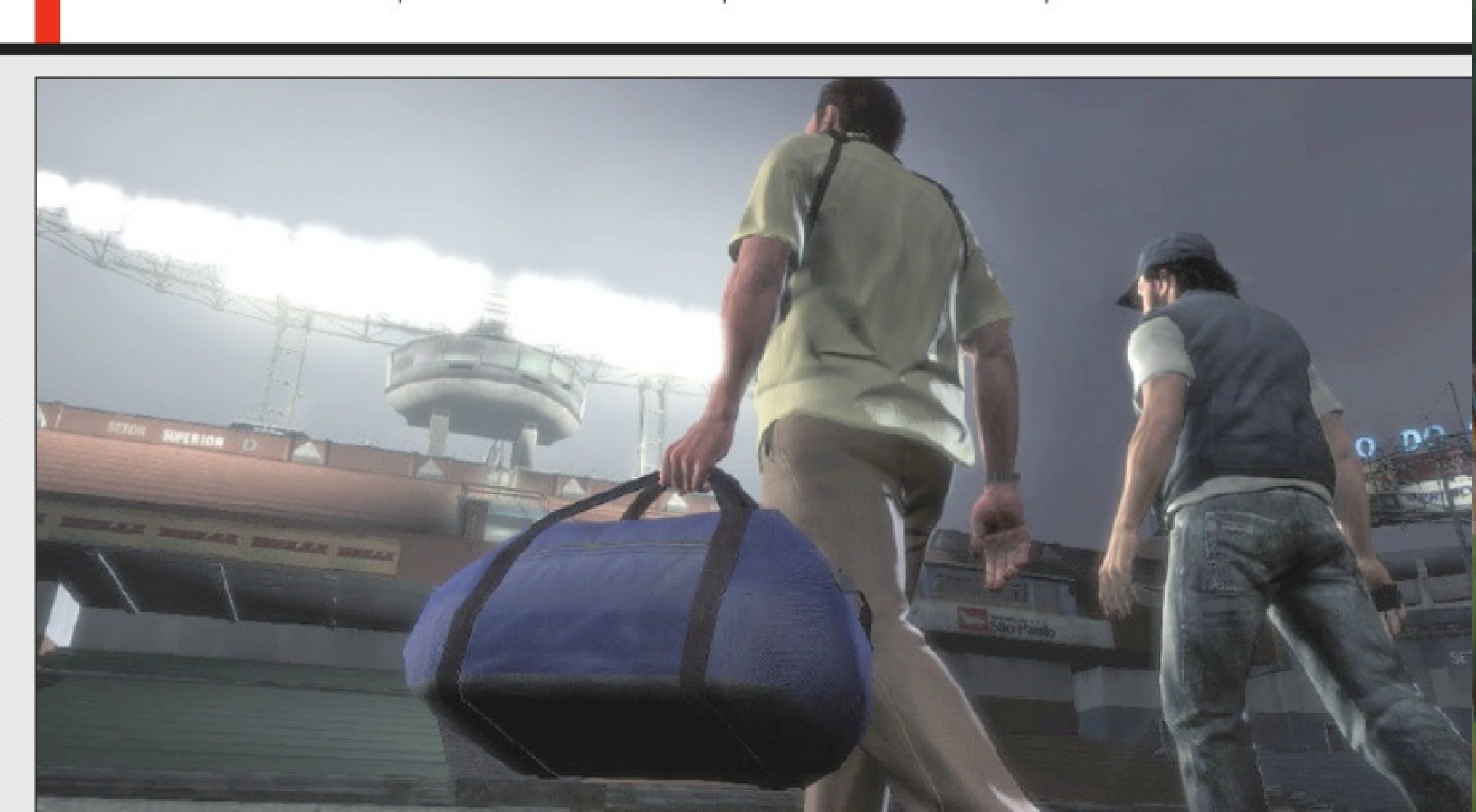
不知要换什么手机的
Doris
落琪落琪，我们……我们换个什么好呢……

NEXT ISSUE

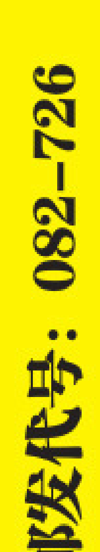
下期强档

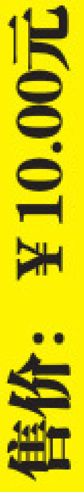
马克斯·佩恩3

试玩关卡开始时，马克斯与他在警察学校时就认识的前同事Raul Passos来到圣保罗，负责保护企业家Rodrigo Branco家人的安全，包括他的两位弟弟：政客Victor与花花公子Marcelo。这3人全都是圣保罗上流社会的知名人物。后来，Rodrigo漂亮的妻子Fabiana遭到绑架，马克斯发现自己面对的绝非单纯的绑架案……




2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
魔之精灵
ONLINE
2012年4月11日萌动公测
囧？萌？
萝莉？
傲娇？
正太？
神马？
腹黑？
★Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
★梦幻韩系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
★精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
★养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
★活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM


邮发代号：82-726


售价：￥10.00元


刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN